ARMY BOOK

AT-43

COGS

RACKHAM
ENTERTAINMENT

AT43

« Nul n'échappe à la guerre ! »

COGS

« Nous sommes les maîtres de l'évolution ! »

Directeur éditorial
Jean Bey

Directeur artistique
Paolo Parente

Directeur du studio
Philippe Chartier

Responsable éditorial
Sébastien Célerin

Responsables de production
Raphaël Guiton, Guiglielmo Yau et Paolo Parente

Concepteurs-rédacteurs
Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

Secrétaire d'édition
Nicolas Raoult

Graphistes
Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

Illustrateurs
Karl Kopinski, Mauro Dalbo et Paolo Parente

Concepteurs de figurines
Mauro Dalbo, Karl Kopinski, Sebastien Labro et Paolo Parente

Sculpteurs
Sebastien Labro, Mauro Gnani Zerbini, Juan Navarro Pérez et Stéphane Nguyen Van Gioi

Peintre de figurines et Décors
Vincent Fontaine et Paolo Parente

Photographe
Jean-Baptiste Guiton

Les figurines ont été créées par RACKHAM ENTERTAINMENT®. Elles sont issues de l'univers d'AT-43®, un jeu publié par RACKHAM ENTERTAINMENT®. AT-43®, CRY HAVOC® et RACKHAM ENTERTAINMENT® sont des marques déposées RACKHAM ENTERTAINMENT®. Copyright © 2009 RACKHAM ENTERTAINMENT®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM ENTERTAINMENT®. Les figurines RACKHAM ENTERTAINMENT® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM ENTERTAINMENT® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines AT-43® sont fabriquées en Chine.
AT-43® est un jeu publié par RACKHAM ENTERTAINMENT®.

RACKHAM ENTERTAINMENT
45 rue Delizy
Module 234
93500 Pantin
France
Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25
www.rackham-e.com • www.at-43.com • www.rackham-store.com
© Copyright RACKHAM ENTERTAINMENT®, 2009. tous droits réservés.
DÉPÔT LÉGAL : mars 2009 – ISBN : 978-2-358830-03-4
AT-43® est publié par Rackham Entertainment S.A.S. au capital de 1 000 000 €
RCS Paris B 508 820 024
c/o CONNELL SPEIRS ET ASSOCIATE, 3 rue Léon Jost, 75017 Paris
Représentant légal : Laffite Conseil SARL représentée par Lucas VELIMIROVIC
Imprimé en Chine

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

ÉLÉMENTS INFORMATIFS INERTES 5

De la chair à la machine 6
Un rouage dans la machine 11
Les mondes originels 13

BASE DE DONNÉES GÉNÉTIQUES ET TECHNIQUES 15

Organisation opérationnelle 16
Les lignées 18
A-volution 20
C-naps 24
G-nocrat 28
T-regulator 32
L'infanterie 36
Stalkers 38
Warmongers 39
Gunslingers 40
Sharpshooters 42
Counter-snipers 44
Gunmen 46
Gunfighters 47
Hunters 48
Skirmishers 49
Trackers 50
Les unités d'appui 51
Les blindés 53
Marauder 54
Pillager 55
Prowler 56
Ravager 57
Vandal 58

ANNEXES 59

Le futur 60
Les troupes 62
Feuilles de compagnie 63

AVERTISSEMENT

AT-43 est une œuvre de fiction. Ce n'est qu'un jeu.
Rien de tout ceci n'est jamais arrivé
et, espérons-le, n'arrivera jamais...

INTRODUCTION

La gamme *AT–43* s'enrichit d'une série d'ouvrages de référence, les *Army Book*, destinée à tous les joueurs.

Les informations exclusives contenues dans ces suppléments combleront tous les fans d'*AT–43*.

Tout savoir sur une armée, c'est savoir la diriger, mais c'est aussi savoir la combattre !

LES COGS

Les Cogs… Leurs forces comptent des millions de navires et des milliards de blindés. Leurs soldats produits à la chaîne dans leurs usines de clonage sont trop nombreux pour être comptés. Leur but est simple : se hisser au sommet de l'évolution et être la forme de vie la plus aboutie de l'univers. Quatre lignées contrôlent cette civilisation agressive trop longtemps contenue par la puissance combinée des Karmans et des Therians.

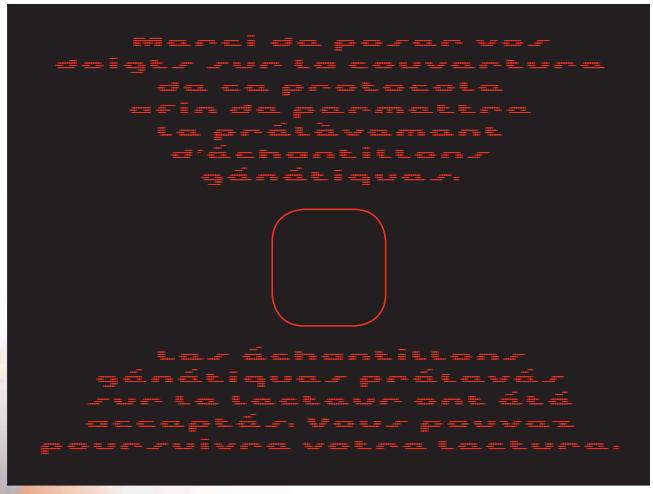
• **A–volution** a développé les machines et formé d'immenses armées de soldats aux corps de métal. Elle entend bien soumettre la galaxie par la force de sa technologie supérieure.

• Qu'elle achète ses ennemis ou qu'elle les ensevelisse sous le nombre, **C–naps** est maîtresse du commerce. Ses ressources immenses lui assurent des victoires faciles.

• La lignée **G–nocrat** est spécialisée dans le vivant. Ses supersoldats, capables de régénérer les plus mortelles blessures, ne sont que l'avant-garde de l'invincible armée en gestation dans ses laboratoires !

• Perpétuels voyageurs, les membres de la lignée **T–regulator** emploient leur puissante flotte spatiale pour lancer des raids-éclair que rien ne peut arrêter.

Le temps est venu de libérer la puissance des Cogs. Leurs armées vont bientôt submerger les plus faibles, assimiler les plus forts et asseoir la domination absolue de leur espèce sur l'univers !



DESCRIPTION DU PROTOCOLE DE CLONAGE « ARMY BOOK : COG »

Ce protocole de clonage cog vous présente détaille les procédures nécessaires à la création d'une compagnie cog.

La première partie du protocole inclut des éléments informatifs inertes, non organiques, non génétiques. Ils décrivent le cadre de développement des clones de combat. Ces éléments sont de type :

• Historique. ***De la chair à la machine*** présente l'évolution biologique cog dans la perspective de leur histoire, afin de comprendre les choix qui ont été fais. Connaitre le passé, c'est aussi maîtriser le futur.

• Social. ***Un rouage dans la machine*** décrit l'organisation sociale cog. C'est un préambule indispensable à la mise en place d'une structure industrielle capable de produire des armes, des soldats et des blindés selon un plan de production optimal. Gérer avant de produire, telle est la loi de l'industrie.

• Géographique. ***Les mondes originels*** dévoile des informations sur les planètes où vivent les Cogs et la manière dont ces derniers les exploitent.

La deuxième partie de ce protocole de clonage contient une base de données exhaustive de tous les génomes des combattants d'infanterie et les caractéristiques et schémas techniques de leur équipement. Cette banque de données comprend les éléments suivants :

• ***Organisation opérationnelle*** présente les spécificités des armées cogs et les règles de création des compagnies.

• ***Les lignées*** décrit chaque lignée, ses spécificités opérationnelles ainsi que les clones-officiers dont elle dispose.

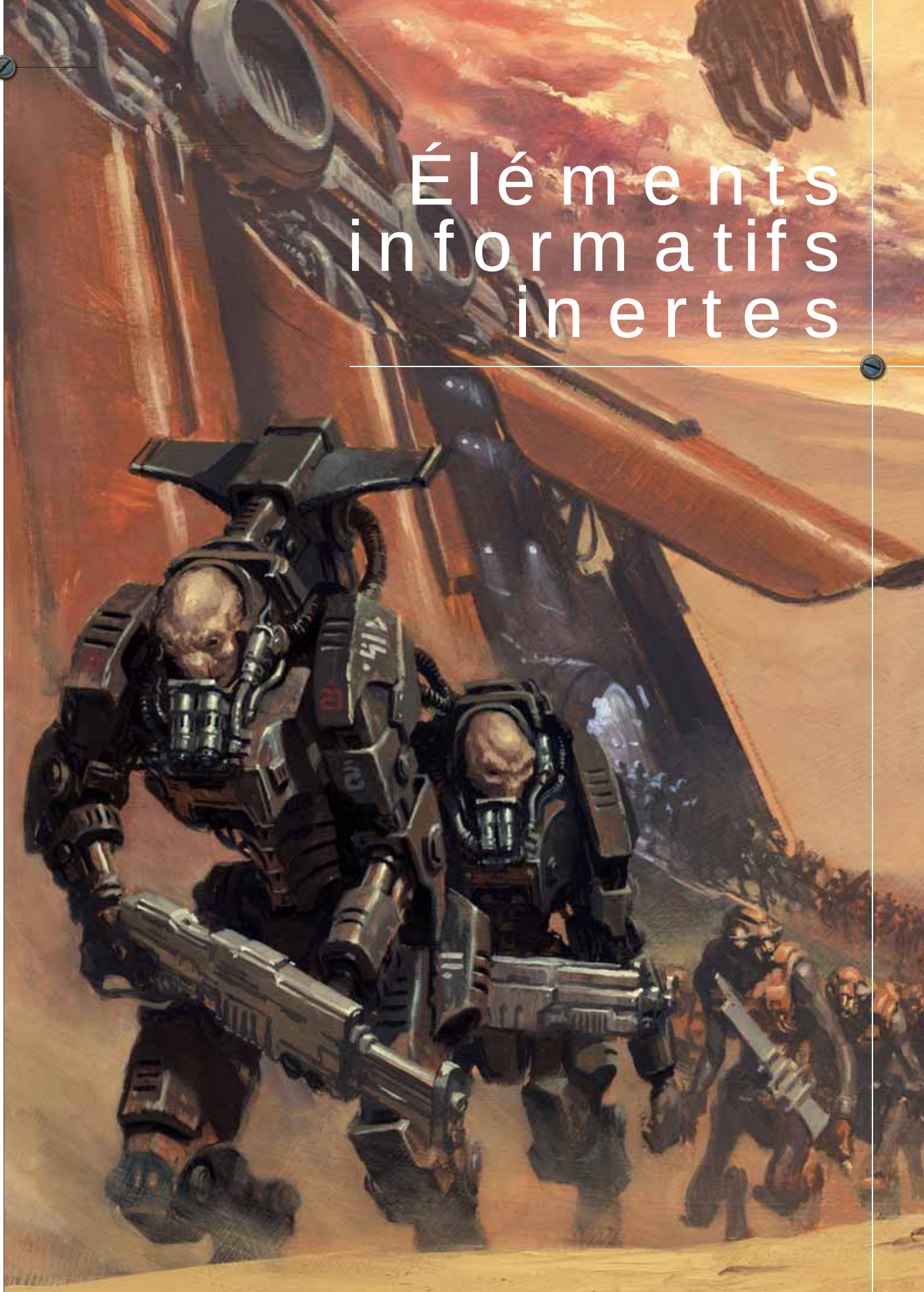
• ***L'infanterie cog*** offre un panorama général de tous les combattants d'infanterie qui peuvent être produits, avec leurs performances militaires.

• ***Les blindés cogs*** présente tous les marcheurs de combat blindés sans pilote et leurs schémas techniques.

La troisième partie de ce protocole, ***Le futur***, présente une étude des différentes perspectives de développement de la civilisation cog. Prévoyance est mère de domination !

Les ***Annexes*** proposent un fichier de résumé de l'arsenal cog, un système-expert non-automatisé de construction de compagnie, ainsi qu'un fichier de résumé des règles de la guerre d'*AT-43*.

Éléments informatifs inertes



DE LA CHAIR À LA MACHINE

« Cogs » est une abréviation pratique qu'emploient les civilisations technologiquement et biologiquement sous-développées. Les Cogs sont en fait une alliance assez souple de quatre lignées génétiques, les plus performantes auxquelles leur espèce ait donné le jour. Chaque Lignée se considère comme une civilisation à part entière et constitue ce qui, pour les non-cogs, se rapproche le plus d'une « espèce ».

L'histoire des Cogs est l'histoire de ces quelques Lignées, des découvertes qu'elles firent et des guerres qu'elles livrèrent pour démontrer leur suprématie. Elle raconte comment ces quatre Lignées parvinrent finalement à surmonter leurs différences et constituer l'empire cog. Elle raconte aussi comment les Cogs devinrent presque contre leur gré une civilisation unie pour lutter contre les espèces agressives qui peuplent l'univers. Elle décrit enfin comment cette espèce crut qu'il existait une fin à l'évolution, comment elle crut y être parvenue… Et comment, en AT–43, elle comprit qu'il lui restait bien du chemin à parcourir.

COPIER ET CONTRÔLER

Les Cogs émergèrent de la boue des marécages de leur monde, Origin 4, il y a trois cent cinquante millénaires. Ils étaient agressifs, avides d'espace et de domination. Leur civilisation se construisit sur une guerre permanente entre les différents individus qui la composaient. Les Cogs désignent cette période obscure de leur histoire sous le nom de « Guerre des Lignées », bien que les Lignées en soient issues plus qu'elles n'en ont été les actrices.

Au terme de cette période d'affrontement, les Lignées se constituèrent. Chaque Cog était poussé par un puissant instinct de reproduction qui lui ordonnait de soumettre les autres Cogs pour en faire les incubateurs de sa descendance.

REPRODUCTION CHEZ LES COGS

Un Cog n'est pas une créature sexuée mais il peut envisager la reproduction selon un mode « actif » ou « passif ». Le cog actif transmet son code génétique afin qu'en soit réalisée une copie aussi précise que possible dans la matrice du cog passif qui sert d'incubateur. L'organisme du cog incubateur introduit quant à lui quelques subtiles variations génétiques qui assurent la variété de l'espèce.

Au terme d'une courte période de croissance, une réplique miniature du « père » grandit au sein du cog incubateur, puis se détache de lui.

Les Cogs se copièrent donc, encore et encore, et colonisèrent progressivement leur planète. Au début, ce furent les plus forts qui triomphèrent. Avec l'avancement de la technologie, cependant, les plus intelligents et les plus ingénieux prirent le dessus. Moins de trente millénaires après avoir accédé à l'intelligence, les Cogs dominaient leur environnement.

La Guerre des Lignées se mua en une simple compétition qui permit un véritable essor scientifique et technologique. La civilisation cog se lança à corps perdu dans la recherche génétique à cette époque. Alors qu'ils maîtrisaient à peine le voyage spatial, l'expertise des Cogs en biologie avait atteint un développement qui leur permettait d'altérer à leur guise leur patrimoine génétique.

Ce que l'évolution n'avait pas encore apporté aux quelques centaines de grandes Lignées qui régentaient la vie sur leur planète, les Cogs le créèrent artificiellement et l'ajoutèrent eux-mêmes à leur patrimoine génétique. Leur capacité intellectuelle doubla, tandis que leur espérance de vie était multipliée par cent. Les Cogs avaient techniquement conquis l'immortalité mais leur mode de pensée concurrentiel ne

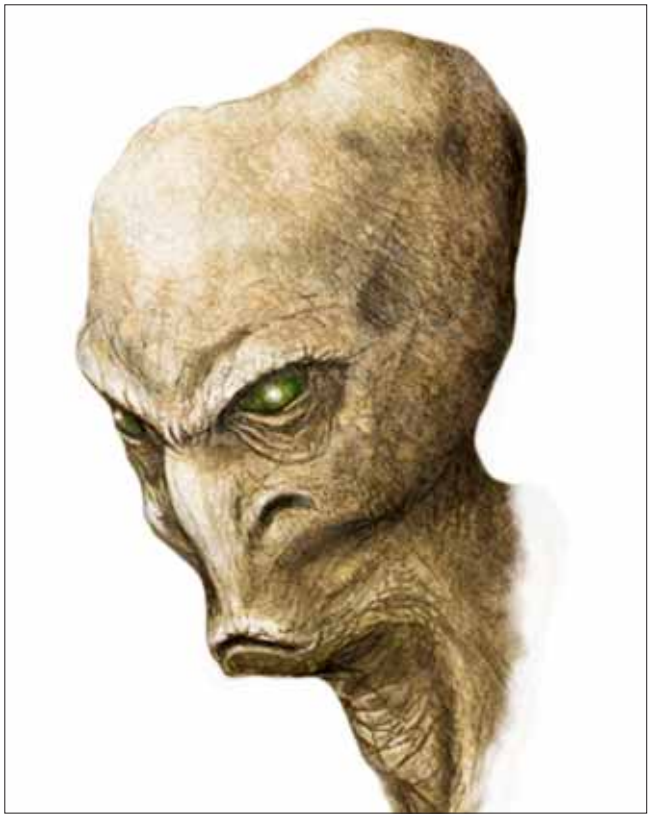
permettait pas à un individu de vivre plus de quelques siècles : il se trouvait toujours un descendant de sa Lignée trop ambitieux ou un concurrent aigri pour l'assassiner.

Cela poussa les Cogs à poursuivre leur développement dans une nouvelle direction pour permettre aux premiers « Originels », les maîtres des Grandes Lignées, de survivre plus longtemps. Des créatures spécialisées, volontairement limitées dans leur développement intellectuel ou physiologique et dotées d'une durée de vie artificiellement raccourcie, furent mises au points. Dans un premier temps, cela concernait surtout des gardes du corps dotés de réflexes améliorés ou d'une musculature surdéveloppée. Vinrent ensuite des serviteurs, des ouvriers, des reproducteurs et toutes sortes de créatures artificielles. Toutes étaient d'une fidélité indéfectible, génétiquement programmée. Les Cogs firent de rapides progrès en cybernétique et commencèrent à créer des êtres destinés à recevoir divers implants capables d'augmenter leurs capacités bien au-delà de ce que la chair permet. Les Cogs engendrèrent des êtres dépourvus de système moteur ou même de système nerveux mais prêts à recevoir des prothèses qui les rendraient plus efficaces qu'aucune créature vivante.

Au bout de deux-cent trente mille ans d'évolution, les Cogs avaient atteint leur forme moderne. Ils étaient devenus ce que les autres espèces allaient surnommer « les Cogs », parce que chaque individu de leur espèce n'était que le rouage d'une gigantesque machine dont les Originels étaient les maîtres absolus.

L'ÉVOLUTION DES COGS

BT-350 000 (environ)	Apparition des premiers Cogs sur leur planète, Origin 4.
BT-120 000 (environ)	Les Cogs contrôlent Origin 4. Fin de la guerre des Lignées.
BT-119 500 (environ)	Les Originels apparaissent.
BT-119 400 (environ)	Les serviteurs cogs sont créés pour servir les Originels.
BT-119 000 (environ)	Début de l'exploration spatiale.
BT-118 770	Début de l'âge d'or cog.
	Naissance de l'empire des Trente-Deux Lignées.
BT-98 968	Les Cogs rencontrent les Therians.
BT-98 967	Les Therians anéantissent une première Lignée.
BT-98 966	Les Therians anéantissent deux autres Lignées.
	L'empire sombre dans la guerre civile.
BT-98 956	Fin de l'empire des Trente-Deux Lignées.
	Il ne reste que quatre Lignées.
BT-98 951	Début de la contre-offensive Cog.
BT-98 950	Bataille de LV-421, défaite des Therians.
BT-98 949	Fin de la reconquête des systèmes cogs, début de l'offensive contre les mondes therians.
BT 98 948	Les Cogs capturent des milliers de mondes therians.
BT-98 947	Les Cogs sont mis en échec par les Karmans.
BT-98 946	Les Cogs repoussent les Karmans et reprennent l'offensive contre les Therians.
BT-98 945	Les Karmans frappent les mondes Cogs.
BT-98 940	Bataille de Centre-C-naps 5. Défaite des Cogs.
BT-98 939	La Lignée C-naps négocie avec les Karmans.
	Les Karmans frappent les trois autres Lignées.
BT-98 937	Toutes les Lignées acceptent l'accord avec les Karmans.
	Le front se stabilise.
AT-0	Les Cogs décident de reprendre la lutte contre les Therians
AT-43	Les forces cogs sont prêtes à reprendre la guerre.



EXPANSION ET CONTRÔLE

À cette époque, les Cogs étaient trop nombreux pour Origin 4 et n'avaient plus grand-chose à découvrir à sa surface. Il leur fallait en outre de nouvelles ressources pour continuer leur développement.

Les Lignées se lancèrent dans la conquête spatiale. Certaines choisirent de créer des vaisseaux spatiaux lents, capables de voyager en autarcie pendant des millénaires. D'autres investirent dans la recherche physique fondamentale pour découvrir des moyens de voyager vite et loin.

Les Cogs explorèrent de nouvelles planètes. Certaines étaient habitables, d'autres étaient habitées et quelques-unes abritaient mieux que la vie : l'intelligence. Quelques Lignées choisirent de soumettre ces planètes par la force et se lancèrent dans la guerre. Les autres, plus circonspectes, décidèrent de négocier, d'échanger et de faire du commerce.

Au début de cette nouvelle ère, il existait une centaine de Lignées. Petit à petit, l'immensité de l'espace préleva son dû de morts et de disparitions, détruisant les Lignées les moins avisées – ou les moins chanceuses.

L'empire Cog se constitua après deux cent trente années d'exploration et de colonisation spatiale. Trente-deux Lignées se partageaient autant de sphères d'influence au cœur de la galaxie. Riches de milliers d'étoiles, cette zone était un paradis pour une civilisation jeune, en pleine expansion, avide de découvrir un univers qui lui promettait d'infinies ressources.

Cette période foisonnante constitua l'âge d'or des Cogs, une période pendant laquelle leur espèce pensait que tout était possible : l'ère de l'empire des Trente-Deux Lignées. Son développement technologique progressait à pas de géant. Ses relations avec une dizaine d'autres espèces intelligentes lui offraient de nouvelles voies de développement biologique inédites, auxquelles les Cogs n'avaient jamais pensé et qui leur permirent d'atteindre des sommets qu'ils crurent indépassables.

RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

L'âge d'or des Trente-Deux Lignées dura plus de dix-huit mille ans, pendant lesquels l'empire absorba monde après monde, système stellaire après système stellaire. Lorsque les Therians apparurent, en BT-98 968, l'empire comptait douze mille systèmes stellaires colonisés par les trente-deux Lignées et huit mille systèmes stellaires abritant des espèces alliées ou des autochtones ayant choisi de rejoindre l'empire.

Étoiles mourantes

Les Cogs virent des étoiles disparaitre de leur ciel pendant plusieurs millénaires, au fur et à mesure que les Therians les éteignaient. Ils n'étaient jamais parvenus à établir la moindre relation constructive avec ces étranges façonneurs de systèmes stellaires. Les Therians essaimaient d'une manière incompréhensible aux Cogs, déposant les germes de copies de leur propre civilisation puis revenant tout détruire lorsque ces copies avaient suffisamment altéré leur environnement. Lorsque les colonies therianes atteignirent l'empire, celui-ci ne réagit pas. Les Cogs croyaient avoir le temps de réfléchir à une stratégie lorsque les Therians lancèrent leur attaque. Une première Lignée fut anéantie avec ses systèmes stellaires en une unique

année de guerre. Les autres Lignées réagirent lentement et formèrent des alliances qui ne tenaient jamais au-delà des salles de négociation. Pendant ce temps, les Therians firent disparaitre, en six mois de suractivité, deux Lignées de plus.

L'empire trébucha puis s'effondra sous ce coup. L'équilibre des forces entre les différentes Lignées était fragile. L'ensemble des Lignées l'entretenait soigneusement et la disparition d'une seule d'entre elles l'aurait déjà mis gravement en danger. La destruction de trois Lignées sonna l'heure d'une sombre guerre civile. De vieux comptes furent réglés, des fragments d'empire dépecés et des Lignées réduites à néant par leurs consœurs ou par les voraces Therians.

En BT-98 956, il ne restait que quatre Lignées. Les Therians en avaient détruit sept. Les vingt-et-une autres avaient été anéanties ou absorbées.

Les Cogs contre-attaquent

Les Cogs étaient enfin prêts à livrer une guerre. Ils avaient réduit la taille de leur empire, facilitant les communications. Ils avaient mis sur pied une économie de guerre qui fabriquait les vaisseaux de combat par milliers et les soldats par millions. Plus important encore, les quatre Lignées survivantes concentraient d'énormes ressources dans un nombre très réduit d'Originels. Chacun des quatre Originels survivants disposait de près de deux mille cinq cents systèmes stellaires alors que les plus influents d'entre eux en avaient moins de quatre cents avant la chute de l'empire.

Deux ans plus tard, en BT-98 951, la flotte cog lança sa contre-attaque. Une armada de deux millions de vaisseaux conduits par des serviteurs prêts à tout pour vaincre s'abattit sur les engins de therianisation et libérèrent plus de mille mondes.

En BT-98 950, la flotte theriane montée à la hâte rencontra l'armada cog dans le système de LV-421, Zeta Reticuli, et fut anéantie. La flotte cog avait le champ libre et termina rapidement la reconquête de ses mondes. Les Therians avaient, grâce à leur attaque-surprise, capturé plus de deux mille cinq cent systèmes stellaires cogs : en une année de guerre, ces systèmes étaient presque tous reconquis à l'exception d'une centaine d'entre eux, si endommagés qu'ils ne présentaient plus aucun intérêt pour les Lignées.

L'année suivante fut consacrée à envahir des mondes therians en cours de transformation. Les Cogs ne pouvaient rien faire des habitats achevés. Ils n'abritaient plus aucune ressource d'intérêt et ils étaient si vastes qu'il aurait fallu des siècles et toutes les ressources militaires cogs pour en conquérir un seul. En dix mois de guerre, la flotte des quatre Lignées avait atteint cinq millions de vaisseaux de guerre et capturé plus de mille systèmes stellaires therians.

La Colère de Karma

Avec l'entrée dans la bataille des Karmans, en BT-98 948, la victoire changea brusquement de camp. Jusqu'à présent, les Originels avaient contrecarré les stratégies brouillonnes des Therians, quand ceux-ci daignaient seulement en utiliser. Bien souvent, les vaisseaux therians étaient simplement envoyés par milliers en direction de l'ennemi, sans plan d'attaque ni tactique précise.

Les Karmans changèrent la donne d'autant plus soudainement que leur apparition ne fut précédée d'aucun signe annonciateur. Avec moins de cinq mille vaisseaux, la flotte karmane était d'une taille négligeable mais elle disposait de systèmes de camouflage qui la rendait indétectable. En outre, la flotte des Cogs était dispersée le long d'une ligne de bataille qui faisait trois mille systèmes stellaires de large.

La flotte karmane frappa comme la foudre, détruisant garnisons et chantiers spatiaux. Elle sema en quelque mois un chaos paralysant. En BT-98 947, les lignes de communication et de ravitaillement cogs étaient coupées en de nombreux endroits. Les Originels n'osaient plus s'approcher de la ligne de front, de peur que l'insaisissable flotte karmane ne les attaque par surprise.

En réponse, les Cogs envoyèrent leurs réserves sur le front afin de masser des forces assez puissantes pour repousser les attaques karmanes. Ils créèrent de vastes groupes d'escorte pour acheminer le ravitaillement depuis l'arrière du front.

Pendant toute l'année BT-98 946, cette tactique parut donner des résultats satisfaisants. Les communications furent rétablies et l'offensive cog contre les Therians put reprendre. Les Karmans avaient cependant mis une riposte au point. Profitant de leurs dispositifs furtifs, ils s'enfoncèrent jusqu'au cœur de l'empire cog. Les forces qui gardaient autrefois les systèmes stellaires les plus importants étaient désormais sur le front ou en train d'escorter des convois.

Les Karmans fondirent sur ces systèmes affaiblis et y firent des ravages terribles. Les maigres forces disponibles pour leur donner la chasse arrivaient toujours trop tard. Cinq longues années durant, les Cogs subirent ce pilonnage en règle, qui culmina avec l'embuscade de Centre-C-naps 5, en BT-98 940.

Cette planète était l'une des plus importantes de la Lignée C-naps et son Originel commit l'erreur d'envoyer une partie de la garnison spatiale aux limites de son système stellaire pour enquêter sur un signal incompréhensible.

Le signal avait été émis par la flotte karmane, qui attendait les vaisseaux cogs en embuscade. Les Karmans anéantirent leurs adversaires puis lancèrent un assaut furieux sur le reste des forces de défenses locales. Centre-C-naps 5 était sur le point de tomber. Si cela ne posait pas de problèmes insolubles à la Lignée, les dégâts que ce système majeur allait encaisser risquaient de lui coûter sa position parmi les Cogs. Dans le pire des cas, l'une des trois autres Lignées allait absorber C-naps, la renvoyant au rang de Lignée mineure.

Il fut décidé de négocier et les Karmans s'avérèrent prêts à le faire.

Une guerre de 90 000 ans

Les Karmans n'étaient pas vainqueurs et n'avaient aucun espoir de l'être : leurs forces étaient insuffisantes pour occuper plus d'un ou deux systèmes stellaires.

Les Cogs n'avaient plus aucun espoir de remporter la victoire : surveiller l'ensemble de leur empire aurait réclamé des forces démesurées.

La Lignée C-naps proposa l'accord suivant : les Therians campaient sur leurs positions et reprenaient les mondes qu'ils avaient trop endommagés pour que les Cogs en fassent quoi que ce soit. De leur côté, les Cogs conservaient les systèmes stellaires qu'ils avaient conquis et qu'ils pouvaient exploiter. Les négociations furent difficiles mais un protocole d'accord fut établi dès BT-98 939.

Il restait un écueil sérieux à résoudre : les trois autres Lignées n'étaient pas prêtes à concéder quoi que ce soit. Si C-naps avait souffert de graves dommages, cela ne regardait que cette Lignée. Les autres continuaient la guerre sans s'en préoccuper.

Les Karmans avaient aussi prévu cela : les négociations terminées, ils retirèrent leur flotte et se tournèrent vers les territoires des autres Lignées. Une deuxième et une troisième flotte karmane se mirent à ravager l'empire pendant deux ans.

En BT-98 937, C-naps mit son accord sur la table et celui-ci fut accepté. La guerre ne stoppait pas mais le front était figé.

Il le resta plus de quatre-vingt dix millénaires.

LE TRAUMA

La civilisation cog, tenue en échec par les Karmans, perdue au cœur d'une galaxie aux mains d'un ennemi impitoyable, stagna pendant quatre-vingt dix mille ans. L'ère de découverte et de développement avait cessé. Dans un premier temps, les Cogs eurent encore la possibilité d'exploiter la totalité des ressources de leur vaste territoire et d'en explorer toutes les potentialités. Leur expansion avait été si rapide qu'ils n'avaient qu'effleuré les planètes qu'ils colonisaient. Celles-ci abritaient des trésors de connaissance qui ne demandaient qu'à être découverts. En cinquante mille ans, cette tâche était achevée. Après cette première phase d'intense exploration, les Cogs assimilèrent les civilisations qui s'étaient alliées à eux. Cela leur prit dix mille ans de plus.

Les trente milles ans suivants virent les Cogs entrer, sous l'impulsion de la Lignée C-naps, dans une période de guérilla commerciale et technologique. Puisque l'affrontement direct n'avait aucune chance contre les Therians, les Cogs décidèrent d'armer les ennemis de leurs ennemis. Ils prirent contact avec toutes les espèces de la galaxie, même les moins développées. Ils leur fournirent des moyens technologiques en échange de diverses ressources qui pouvaient alimenter leur civilisation afin qu'elle ne sombre pas dans la décadence.

Les Cogs désespéraient, enlisés dans la certitude que personne n'avait les moyens de faire la guerre aux Therians et de l'emporter.

Tout cela changea en AT–0. Les certitudes des Cogs volèrent en éclats lorsqu'ils virent avec stupéfaction une bande de primitifs qui venaient à peine de découvrir le voyage spatial, des êtres qui n'étaient qu'un élément de la vaste machine de destruction universelle therianne, se révolter contre leurs maîtres et les repousser… Puis porter la guerre chez les Therians et les tenir en échec. Ces êtres étaient les Avans.

Une nouvelle flotte cog, plus discrète, fut créée puis expédiée aux quatre coins de l'univers. En AT-43, elle était en position pour entrer dans la danse, dotée d'avant-gardes solidement implantées. La guerre pouvait reprendre.

UN ROUAGE DANS LA MACHINE

Être un Cog, c'est appartenir à une vaste organisation dont le cœur est constitué par son Originel, un individu dont le code génétique quasi-parfait est présent dans chacun de ses serviteurs .

Reste la question fondamentale qui agite la société cog et que tous, en son sein, cherchent à résoudre : qu'est-ce que la perfection génétique ? Quelles sont les qualités qui permettront de considérer qu'un code génétique a atteint un point d'aboutissement absolu ? Chaque lignée possède sa propre réponse.

Chaque cog est une copie imparfaite de l'Originel qui dirige sa lignée. Ces imperfections ne sont pas le fruit du hasard car les Cogs sont depuis longtemps passés maîtres dans l'art d'altérer un code génétique. Il s'agit pour eux de créer des êtres adaptés aux tâches qu'ils doivent accomplir, ni plus – ce qui gâcherait des ressources – ni moins – ce qui les rendrait moins efficaces.

L'OUVRIER

Les ouvriers forment la base de la société cog – 90 % de la population sont des ouvriers. Cette classe de serviteurs regroupe des êtres dont le libre-arbitre a été volontairement limité. Ils ne peuvent prendre aucune initiative individuelle : s'ils ne reçoivent pas d'instruction, manger et dormir est à la limite de leurs capacités intellectuelles. Pourtant, ces machines biologiques à peine conscientes de leur propre existence créent la richesse de la société cog.

Cette masse de travailleurs à l'endurance démesurée emplit les mondes des Lignées : les ouvriers s'assemblent en foules immenses dans les usines, construisent les armes et les bâtiments, produisent la nourriture et entretiennent les couveuses des cadres.

En dépit de ces limitations, l'intellect d'un ouvrier peut être développé au point où il remplace avantageusement n'importe quel dispositif informatique. Ainsi, dans les entrailles des complexes de gestion logistique, des ouvriers d'un autre genre, tout aussi endurants à la tâche mais dotés de vastes ressources intellectuelles plutôt que d'une grande force physique, calculent les dimensions optimales des vaisseaux spatiaux, gèrent les stocks de nourriture ou planifient la production industrielle. Ils supervisent sans heurt les millions de détails de la vie quotidienne qui permettent à un empire de quinze mille systèmes stellaires de prospérer.

PHYSIONOMIE DE L'OUVRIER

La classe des ouvriers regroupe des êtres d'une étonnante variété. Le bâtisseur de tours industrielles et le gestionnaire de ressources agricoles ont peu de choses en commun.

Les ouvriers affectés à des tâches manuelles sont dotés de membres épais et développent une musculature puissante, qui en fait des ouvriers infatigables. Les techniciens chargés de l'entretien des machines industrielles sont plus petits et nerveux, dotés d'une force physique moindre mais d'une coordination parfaite. Ils sont créés sans appendices préhensiles et sans système sensoriel : tout cela leur est implanté chirurgicalement. Ils disposent ainsi d'outils directement relié à leur corps et de sens que n'ont pas développés les cogs mais qui sont utiles dans la spécialité du technicien.

Les calculateurs sont de petites créatures aveugles, dotées d'embryon de bras, de jambes tout juste capables de les porter et d'une tête surdimensionnée. Tous les systèmes qu'ils gèrent sont directement branchés sur un système nerveux capable de traiter d'énormes quantités d'informations.

PHYSIONOMIE DU CADRE

La classe des cadres est d'une grande homogénéité. Parce qu'ils doivent faire face à de multiples situations qu'il est impossible de prévoir par avance, leur physionomie, bien qu'elle soit périodiquement améliorée, est très uniforme. Ils doivent être aussi polyvalents que possible.

Leur musculature est nerveuse mais puissante. Ils se déplacent très rapidement grâce à leurs longues jambes dotées d'un système de double articulation complexe. Leurs bras allongés terminés par des mains à quatre doigts et à pouces opposables leur permettent de saisir une grande variété d'objets avec une excellente coordination : tous les cadres sont ambidextres et capables d'accomplir une tâche différente avec chacune de leurs mains. Ils naissent dépourvus d'organes de vision ; ceux-ci leur sont implantés par la suite. Les prothèses oculaires cybernétiques dont ils sont équipés sont dotées de six yeux répartis en deux grappes de trois, une sur chaque côté de la tête. Cette configuration leur permet de profiter au maximum de leur ambidextrie tout en leur fournissant une vision à large spectre.

LE CADRE

La machine bien ordonnée de la société civile cog, figée dans ses habitudes productives, ne peut pas s'adapter aux évolutions permanentes d'une situation de conflit. Les cogs disposent pour cela d'une classe supérieure, plus agressive et plus indépendante : les cadres.

Les cadres regroupent des guerriers mais aussi des coordinateurs capables de faire face à l'imprévu, à l'accidentel. Ils sont utilisés aussi bien dans les conflits que dans les accidents industriels ou les catastrophes naturelles.

Les cadres sont des individus flamboyants, qui vivent une existence de crise permanente, aussi courte qu'elle est essentielle. Afin de garantir qu'ils restent à leur place tout en leur donnant les moyens de résoudre les difficultés qui sont leur lot, les cadres sont dotés d'un caractère hyperactif, d'un instinct de survie limité et d'une durée de vie inférieure à vingt ans. Ils sont utilisés comme main d'œuvre dans tous les domaines de l'urgence : les forces armées, mais aussi la lutte contre les incendies, les services médicaux d'urgence, etc. S'il y a une crise, les cadres sont déployés en première ligne.

Les besoins en cadres sont limités : ils ne représentent que 10 % de la population cog.

L'ORIGINEL ET SES CLONES

Au cœur de chaque faction cog, on trouve un Originel. Il organise l'ensemble de sa lignée dans un but unique : augmenter son influence afin d'absorber ses concurrents, c'est-à-dire les transformer en reproducteurs qui seront ravalés au rang de simple banque de gènes.

La notion d'Originel est un concept propre à la culture cog qui pourrait se traduire par « individu qui constitue l'origine génétique dont sont issus tous ses clones et ses serviteurs ». L'amélioration du génome de l'Originel consiste avant tout à permettre des variations nombreuses et utiles, sans introduire de maladies ou de difformités. Le génome parfait, graal de la société cog, n'est pas seulement la quête d'un être doté d'une puissance physique gigantesque ou d'un cerveau capable de traiter des quantités astronomiques de données. Ce génome parfait doit avant tout être parfaitement stable et susceptible d'être modifié aisément.

L'Originel est au cœur de tous les processus de décision de sa lignée. Il possède plusieurs millions de copies de lui-même : certaines sont exactes mais incapables de se reproduire, d'autres sont dotées d'imperfections qui limitent leurs capacités. Ces copies gèrent des pans plus ou moins vastes de la société cog au nom de leur « père ». Ils dirigent l'armée, des unités d'infanterie aux flottes de combat, ils sont les responsables économiques locaux, planétaires et interstellaires… Tout ce qui relève de l'organisation à grande échelle est de leur ressort. Plus la copie est éloignée de l'Originel, plus ses responsabilités sont limitées. Par exemple, une copie parfaite mais stérile – ce qui lui interdit *de facto* de devenir un nouvel Originel – dirigera toutes les forces armées de la lignée. Une copie dont le niveau intellectuel est à peine celui d'un cadre mais toujours dotée de l'immortalité propre aux Originels sera à la tête d'une unique unité. Une copie dont les capacités physiques ont été volontairement limitées mais qui dispose de l'intellect de son « père » gèrera la recherche scientifique de la lignée.

PHYSIONOMIE DE L'ORIGINEL

En dehors des lignées A-volution et C-naps, les Originels ressemblent à leurs cadres : minces, dotés de membres allongés, ils ont volontairement limité leur taille et leur puissance physique : plus grand ou plus forts, ils auraient des besoins physiologiques démesurés. Pour la même raison, leurs capacités intellectuelles, déjà supérieures à celles des autres espèces de la galaxie, n'atteignent pas celle de certains ouvriers.

Les Originels et toutes leurs copies sont bien entendu immunisés au vieillissement : en dehors d'un accident, ils sont virtuellement immortels.

LES MONDES ORIGINELS

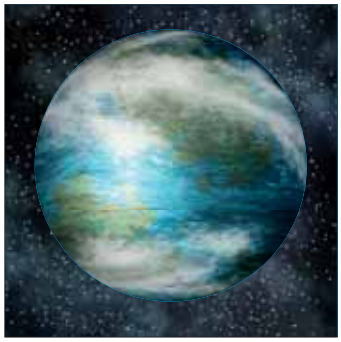
Les Cogs accordent à leurs mondes une valeur objective mais n'ont pas de réelle affection pour eux. Une planète n'est qu'un lieu plus ou moins commode pour installer leurs sites industriels, leurs centres administratifs, leurs laboratoires ou leurs infrastructures spatiales. La perte d'une planète n'a d'importance que si elle ralentit la progression de la lignée. La conquête d'un monde n'a de sens qu'au regard des ressources qu'elle rend disponibles. Peu importe aux Cogs qu'une planète ait vu la naissance d'un Originel ou même de leur civilisation. Si elle n'a plus de ressources à leur proposer, s'ils n'y sont pas solidement implantés, ils l'abandonneront sans remords.

Les Karmans ne s'y sont d'ailleurs pas trompés : ils n'ont pas choisi de frapper une cible symbolique, comme le monde d'origine de la civilisation cog. Au contraire, ils ont attaqué les planètes les plus industrialisées, les lignes de ravitaillement et les nœuds commerciaux. Leurs premières victimes furent d'ailleurs les mondes de C–naps pour briser les échanges entre les mondes cogs.

En AT–43, les planètes les plus importantes des Cogs abritent presque toutes un Originel, ou du moins lui servent de point d'attache. Elles constituent de bons exemples pour comprendre ce que chaque lignée considère comme un monde utile, bien développé, un monde à conserver car il peut encore servir.

Á l'autre extrémité du spectre, il y a les planètes inutiles, à l'abandon. Origin 4, par exemple. Il ne reste presque rien du monde depuis lequel les Cogs ont colonisé l'espace. Ce n'est qu'un cas parmi d'autres mais il illustre bien la manière dont cette espèce considère les mondes sur lesquels elle vit.

Un monde utile est défendu et développé avec l'art consommé dont dispose cette civilisation plurimillénaire et dotée d'une technologie supérieure. Un monde sans fonction est abandonné sans arrière-pensée et devient une dépouille vide, comme la mue gigantesque d'un reptile interstellaire.



ORIGIN 4

Origin 4 est le monde d'où sont issus les Cogs. Situé en plein cœur de la galaxie, Il est baigné par une lumière permanente : la nuit y est presque aussi claire que le jour, tant les étoiles sont nombreuses et proches. Situé à bonne distance de son soleil, il est juste assez chaud pour permettre à la vie d'y prospérer à une vitesse fulgurante.

Origin 4, lorsqu'elle était la capitale de l'empire des Trente-Deux Lignées, était entièrement recouverte de cités : une mégalopole planétaire couvrait les terres émergées mais s'étendait aussi sur et même sous les mers.

L'attaque des Therians démontra aux Cogs les dangers de la centralisation : dans la sanglante guerre civile qui vit la chute de l'empire, toutes les lignées qui avaient installé leur Originel sur Origin 4 furent anéanties. La planète elle-même subit des dommages massifs lors des affrontements entre Cogs.

Les quatre lignées qui émergèrent de la guerre civile désertèrent donc leur monde d'origine, laissant les cités à l'abandon. Les quatre Originels, ne souhaitant pas ouvrir une lutte stérile afin de savoir qui dominerait ce champ de ruines, se désintéressèrent du sort de la planète.

La vie prospère toujours sur Origin 4 ; l'immense cité a été ensevelie sous une végétation abondante et colonisée par toutes sortes d'espèces animales.

Il ne reste plus sur Origin 4 que quelques millions de Cogs à moitié fous de solitude, cachés dans les entrailles de ruines plurimillénaires, rêvant à la gloire passée de leur planète et bâtissant d'impossibles plans de reconstruction.

Ainsi passe la gloire du monde.

CENTRE–A–VOLUTION 2

A–volution a régulièrement changé de capitale tout au long de son histoire, laissant derrière elle des mondes automatisés et exsangues. La lignée a passé les cent mille dernières années sur un ancien monde therian dont l'astromorphose a échoué, laissant à l'abandon une technologie supérieure qui avait profondément modifié la faune et la flore. Cette planète mi-vivante mi-machine a été rebaptisée Centre–A–volution 2 et n'a pas encore livré tous ses secrets malgré sa longue période de colonisation.

De nombreux automates cogs parcourent les terres dévastées de Centre–A–volution 2 à la recherche de machines therianes sur lesquelles ils peuvent s'interfacer. Des patrouilles repèrent et neutralisent quant à elles les machines therianes hors de contrôle. Pour n'importe qui, Centre–A–volution 2 serait une insulte à la vie ; pour la lignée A–volution, c'est un paradis !

CENTRE–C–NAPS 5

La lignée C–naps n'a jamais quitté son monde natal, Centre–C–naps 5. Cette grande planète baignée par le feu de milliers d'étoiles est l'une des plus chaudes de la galaxie et ne connaît jamais la nuit, seulement une pénombre qui rend la vie à sa surface à peu près supportable.

Centre–C–naps 5 est le nœud central d'un immense empire commercial. C'est ici, sous la terre hantée par les mirages et les reptiles, que C–naps garde ses comptes administratifs et son trésor. Des milliards de serviteurs centralisent, mémorisent et sauvegardent les informations commerciales de la lignée dans des complexes blindés et climatisés. Les seules constructions visibles à sa surface sont les gigantesques ziggourats qui servent de relais de communication avec les membres de la lignée dispersés dans l'univers ; en orbite gravitent des milliers de satellites de défense et autant de palais fortifiés appartenant aux clones gestionnaires les plus respectés de la lignée.

Les profondeurs de Centre–C–naps 5 dissimulent un secret : Fort C–nox, bastion de l'Originel C–naps. Ce réseau labyrinthique entièrement réalisé par des machines est un véritable donjon de deux mille kilomètres carrés relié à tous les systèmes informatiques de la lignée. C–naps vit seul dans cette cité-prison d'or et d'acier, où il se plait à collectionner les gènes de chaque espèce animale ou végétale de la galaxie.

CENTRE-G-NOCRAT 03

Centre G-nocrat 03 est le cœur d'un système stellaire peu commun, puisqu'il abrite trois mondes habitables, sans compter onze autres planètes sur lesquelles les G-nocrat se sont empressé d'installer des bases afin d'en exploiter les ressources.

La vie sur Centre-G-nocrat 03 a été entièrement détruite lors d'une expérience malheureuse. Les ressources abondantes du système stellaire de Centre-G-nocrat et les exceptionnelles connaissances en génétique de cette lignée permirent de faire revivre la planète en l'espace d'une décennie. Centre-G-nocrat 03 n'abrite plus qu'une vie artificielle. Ainsi, des zones définies précisément abritent une végétation mutante qui sert d'usine écologique ; quant à la faune, elle a été spécifiquement créée pour assurer l'entretien de Centre-G-nocrat 03. Cette organisation parfaitement rationnelle de la vie a permis à G-nocrat d'y faire construire le plus vaste centre de recherche de la lignée : un milliard de chercheurs y travaillent jour et nuit, assistés par plus d'une quinzaine de milliards d'ouvriers et de cadres.

CENTRE-T-REGULATOR 6

Centre-T-regulator 6 est une légende au sein des guerriers nomades des T–regulator. Certains évoquent une planète glacière, d'autres une planète forestière, d'autres se contentent de dire que c'est une planète vierge et sauvage où règne la loi du plus fort. Sa localisation est un secret que même les anciens membres de la lignée semblent avoir oublié.

L'Originel T–regulator est le seul à détenir la vérité et diffuse volontairement les rumeurs qui excitent les rêves de sa progéniture. Centre-T-regulator 6 a depuis longtemps été transformée en roc stérile par la guerre qui a vu son triomphe sur ses rivaux. En dehors des industries spatiales et de nombreux chantiers navals destinés à réparer T–regulator Prime, le navire amiral qui abrite l'Originel, Centre-T-regulator 6 n'a plus aucun intérêt. La population de la planète est constituée de misérables ouvriers qui extraient péniblement de maigres ressources minières. Lorsqu'elles seront épuisées, Centre-T-regulator 6 deviendra un simple point d'ancrage aux stations spatiales qui orbitent autour d'elle. T–regulator n'a que faire de ce morceau de roc qui tournoie autour de son soleil. Son destin est dans l'espace, pas sur une misérable planète !

« NOUS SOMMES LE SOMMET DE L'ÉVOLUTION, LES MAÎTRES DE LA VIE. L'UNIVERS DOIT PLIER DEVANT NOUS ! »

Les Cogs sont taillés pour la supériorité. Leurs combattants sont vifs et précis. Ils frappent sans pitié, balayent l'ennemi et progressent rapidement. Leurs marcheurs de combat sont polyvalents, puissants et rapides. Affronter les Cogs est la promesse d'une défaite aussi soudaine que définitive dans un tourbillon de feu et de destruction.

Base de données génétiques et techniques

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

Les forces cogs regroupent des unités de deux types. Certaines sont spécialisées et possèdent des effectifs restreints qui permettent de les déployer en nombre. Elles conservent ainsi la supériorité tactique et submergent l'ennemi sous des attaques qui viennent de toutes directions. D'autres forment des unités nombreuses et puissantes, capables de faire face à n'importe quelle menace et d'écraser l'ennemi dès qu'il se montre.

Adeptes du tir à longue distance, les Cogs ne sont pas désarmés au corps à corps : ils sont les dignes héritiers de prédateurs agressifs.

Les unités régulières des Cogs sont aussi efficaces au corps à corps qu'à distance. Les quantum pistols valent, en termes de cadence de feu, les MG de n'importe quelle autre armée. Les quantum blades comptent parmi les meilleures armes de corps à corps de la galaxie. En deuxième ligne viennent les troupes d'élite, exclusivement dédiées au tir. Le cœur de l'infanterie est constitué par les fantassins de rang trois, protégés par une armure cybernétique pratiquement impénétrable et dotés de toutes les armes les plus efficaces de l'arsenal cog.

Les marcheurs de combat cogs sont des machines sans pilote qui font la guerre sans passion ni pitié, avec une efficience toute mécanique. Blindés et équipé d'une grande variété d'armes, ces engins d'attaque s'abattent sur l'ennemi, le détruisent et repartent en quête d'une nouvelle cible. Les marcheurs légers Marauder, Pillager, Prowler et Ravager sont des spécialistes des frappes-éclairs. Quant à l'énorme marcheur Vandal, sa puissance de feu est célèbre dans tous les mondes connus.

- Unité d'infanterie (★) **!**
- Unité d'infanterie (tout)
- Unité d'infanterie (★ / ★★★) ou de blindés (★)
- Unité de blindés (★)
- Unité de blindés (★ /★★★)

! *Unité prioritaire.*

OFFICIERS ET HÉROS

Les Cogs ignorent le concept d'officier tel que les armées ordinaires l'entendent.

Tous les soldats sont des clones pratiquement identiques. Ils sont par conséquent interchangeables. N'importe quel soldat peut être désigné comme leader avant une bataille, dans un souci d'organisation.

La seule figure d'autorité qu'un Cog reconnaisse est un clone d'Originel. Pour un Cog, ces êtres sont des demi-dieux, dont l'existence doit être protégée à tout prix, des héros dont la présence est une source d'inspiration infinie.

Les Cogs sont génétiquement programmés pour obéir aveuglément aux Originels. Ce comportement s'étend également aux clones de ces derniers ; plus la copie est proche de son Originel, plus elle possède d'autorité.

Cette organisation particulière possède plusieurs applications :

• Aucun Cog ne peut mettre en cause sa chaîne hiérarchique car celle-ci est définie physiologiquement. Jusqu'à la quarante-cinquième génération, un clone est une figure d'autorité incontestable, envers laquelle il n'y a qu'une seule attitude possible : l'obéissance. Plus le clone est proche de l'Originel dont il est la copie, plus cette obéissance génétiquement implantée est irrésistible. Cela permet à des unités cogs d'accueillir plusieurs officiers sans sombrer dans la désorganisation tant que les officiers en question sont de générations différentes. Un Cog obéit aveuglément aux ordres d'un clone de plus haut rang que le sien.

• Les clones ne sont que des copies d'un individu qui peut être reproduit, encore et encore. Ils en sont parfaitement conscients et considèrent cela comme tout à fait naturel. Les compagnies cogs peuvent ainsi accueillir plusieurs exemplaires du même héros, tant que quelques règles élémentaires de préséance sont respectées : les clones de trop basse génération ne peuvent pas prétendre au commandement de leur compagnie. Au-delà de la dix-huitième génération, cependant, ces problèmes disparaissent complètement et le recrutement d'officiers clones peut se faire sans limite de nombre tant qu'ils ont une unité à commander. Après tout, un clone peut être reproduit à l'envi !

L'encadré ci-contre donne les règles pour gérer de multiples héros chocs au sein d'une unité ou d'une compagnie. Les héros cogs sont hiérarchisés en fonction du nombre de générations qui les séparent de leur Originel. Plus ce nombre est proche de zéro, plus le rang de son propriétaire est élevé. Cela correspond aux « grades » suivants :

• Grade 0 : Cog

• Grade 1 : G45

• Grade 2 : G36

• Grade 3 : G27

• Grade 4 : G18

• Grade 5 : G09

HÉROS COGS

Au sein d'une unité

Les héros cogs sont joués selon les pages 76-77 des *Règles du Jeu*, avec les exceptions ci-dessous.

• Une unité cog peut comprendre plusieurs officiers, à condition qu'ils portent le même nom (« T-regulator », « G-nocrat »), etc.) et qu'ils soient de grades (« G09 », « G45 ») différents.

Exemple : *T-regulator G09 peut être accompagné par T-regulator G27 et/ou T-regulator G45. En revanche, il ne peut pas être accompagné d'un second T-regulator G09 (qui a le même grade que lui) ni d'un G-nocrat G27 (qui n'a pas le même nom).*

• Le héros le plus haut gradé est l'officier et le leader de l'unité.

Exemple : *Dans une unité comprenant A-volution G18, A-volution G36 et A-volution G45, A-volution G18 est le leader et l'officier.*

• Lorsqu'il ne reste que des héros dans une unité, seul le plus haut gradé est traité comme un héros. Tous les autres sont considérés comme des combattants ordinaires.

Exemple : *Une unité qui ne comprend plus que G-nocrat G09, G-nocrat G27 et G-nocrat G45 traite G-nocrat G27 et G-nocrat G45 comme de simples soldats. Seul G-nocrat G09 est considéré comme un héros.*

Au sein d'une compagnie

• Une compagnie peut comprendre des héros issus de plusieurs factions à condition qu'elle emploie le schéma d'armée générique. Si elle utilise le schéma d'armée spécifique à une faction, seuls des héros de cette faction peuvent la rejoindre.

• Une compagnie peut comprendre plusieurs exemplaires du même héros et n'a pas à respecter les limitations d'officier : elle peut par exemple comprendre plusieurs G09.

CONSTITUER UNE COMPAGNIE

Le briefing de chaque mission indique le nombre de PA des différentes compagnies, la proportion d'unités d'assaut et d'unités de renfort et les éventuelles règles spéciales. Les joueurs constituent leurs compagnies une fois qu'ils ont pris connaissance de ces informations.

Si le montant en PA n'est pas défini, les joueurs se mettent d'accord en respectant les consignes du briefing.

Unités d'assaut et de renfort

Une fois la compagnie constituée, le joueur répartit ses unités entre les unités d'assaut et les unités de renfort.

• Les **unités d'assaut** sont disponibles dès le début de la bataille.

• Les **unités de renfort** entrent en action plus tard au cours de la partie, lorsque le joueur s'empare des objectifs secondaires décrits dans le briefing.

L'officier le plus haut gradé devient le commander (cf. La phase tactique, *in AT-43 : Règles du jeu*) de la compagnie.

Unités de réserve

Contrôler des objectifs secondaires permet de « transformer » des unités de renfort, qui attendent en marge du champ de bataille, en **unités de réserve** prêtes à surgir à tout moment.

Lors de la phase de contrôle, chaque camp fait le décompte des points de renforts (PR) gagnés. Ceci fait, les joueurs, en commençant par le perdant du test d'Autorité du tour, peuvent faire appel à des unités de renforts en dépensant des PR. Chaque PR dépensé permet de transformer 1 PA d'unité de renfort en unité de réserve.

La carte d'une unité de réserve est placée dans la séquence d'activation. Le joueur peut décider de la laisser en réserve au moment de son activation.

Au début de la partie, un joueur peut laisser en réserve toutes les unités d'assaut qu'il souhaite.

Officiers de renfort

Un officier placé dans une unité de renfort ne peut pas être désigné comme commander. Il peut toutefois le devenir s'il est placé dans une unité de réserve.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités cogs sont passées en revue. Chaque unité y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en PA), en fonction de son effectif et de ses options d'équipement.

Composition d'une unité

• **Rang :** Indique le rang de l'unité. Cette information est utile pour respecter le schéma de section.

• **Effectif :** Indique la quantité standard et maximum de combattants dans l'unité. La quantité maximum peut être dépassée grâce au bonus d'effectif d'un officier.

• **Équipement standard :** Cet équipement est compris dans le coût de l'unité. Tous les combattants de l'unité, à l'exception des porteurs d'arme spéciale et des héros, en sont dotés.

• **Armes spéciales :** Les types d'armes spéciales auxquelles l'unité a droit. Tous les porteurs d'arme spéciale d'une unité doivent avoir la même.

• **Équipements optionnels :** La liste des options disponibles pour l'unité. Chaque option augmente le coût de l'unité, comme indiqué dans le tableau. Les effets de ces équipements sont décrits plus bas.

• **Spécialistes :** Précise à quels types de spécialiste l'unité a droit. Chaque spécialiste remplace gratuitement un combattant standard de l'unité. Le nombre de spécialistes autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

Note : *Les seuls officiers cogs sont des héros.*

Tableau « Coût d'une unité »

• **Effectifs standard et maximum :** Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en PA de l'effectif standard et de l'effectif maximum. Ce tableau précise également le nombre de porteurs d'arme spéciale et de spécialistes en fonction de l'effectif. Pour avoir plus d'un porteur d'arme spéciale, une unité doit être à effectif maximum.

La plupart du temps, l'unité coûte le même nombre de PA quelle que soit l'arme spéciale choisie. Lorsque ce n'est pas le cas, les surcoûts sont indiqués selon le type d'arme spéciale.

• **Combattant supplémentaire :** Cette valeur indique le coût en PA de chaque combattant ajouté à l'effectif choisi. Cette valeur est utile pour ajouter des combattants à l'effectif standard (sans dépasser l'effectif maximum), ou pour dépasser l'effectif maximum lorsqu'un héros est présent dans l'unité. Le bonus d'effectif du héros indique le nombre de combattants que l'unité peut compter au-delà de l'effectif maximum.

LES LIGNÉES

La civilisation cog compte quatre lignées : A–volution, C–naps, G–nocrat et T–regulator.

Chaque lignée porte le nom de son Originel, l'unique individu dont tous ses représentants sont issus. Chacune d'entre elles estime constituer une espèce à elle seule et se considère, au mieux, comme cousine des autres lignées.

Les relations entre les Cogs issus de lignées différentes sont difficiles : la société cog s'est construite autour de la reproduction, un processus conflictuel chez cette espèce qui implique toujours la soumission d'un des deux partenaires à l'autre. Une certaine forme de symbiose s'est malgré tout créée entre ces quatre lignées, une écologie armée et contrainte qui structure la civilisation Cog. Cette société unique dans la galaxie assure la survie d'une civilisation de quinze milles soleils en guerre contre la superpuissance theriane, qui compte des millions de systèmes stellaires !

Ces quatre lignées, issues de millénaires de conflit et d'évolution, ont absorbé ou détruit toutes les autres. Certaines lignées vaincues ont été conservées, devenant à la fois une banque de données génétiques et des auxiliaires dotées de compétences spécifiques utiles à l'Originel qui contrôle la lignée victorieuse. Ces « familles mineures », comme les appellent les Cogs, sont considérées comme des membres intermédiaires de l'échelle sociale, supérieurs aux cadres mais dotés d'une autonomie limitée.

Cela crée parfois des conflits au sein même des lignées, notamment lorsque deux familles mineures sont en concurrence pour obtenir un poste convoité ou que l'une d'entre elles estime avoir les moyens de reprendre son autonomie. Jusqu'à présent, aucune révolte de ce type n'a abouti : même en parvenant à sortir de la tutelle de la lignée qui les a absorbées, les familles mineures sont à la merci des trois autres lignées majeures.

LA HIÉRARCHIE DES CLONES

Les Cogs se hiérarchisent en fonction de leur proximité génétique avec l'Originel de leur lignée. Ainsi, un clone créé à partir de l'Originel est dit de « première génération ». Un clone de ce clone est de deuxième génération et donc d'un rang inférieur : son génome a non seulement les limitations propres aux clones de première génération mais aussi celles introduites dans la nouvelle génération. Un individu cloné à partir d'un clone de deuxième génération aura un statut plus bas encore, et ainsi de suite. Les clones cadres commencent à la 1 750e génération. Les soldats sont généralement issus des clones cadres. Les clones ouvriers commencent à la 3 162e génération. Cadre et ouvriers ont des rapports si lointains avec les Originels que leur numéro de génération est noté « C » (pour cog) plutôt que G (pour génération). Cette mention est même souvent omise.

A-VOLUTION

LES MAÎTRES DE LA TECHNOLOGIE

Les A-volution forment la plus petite des lignées cogs, tant en termes de population globale que de nombre de planètes. Ils ont cependant fait une force de cette apparente faiblesse. Le mécanisme fondamental de la psychologie cog, qui les fait se reconstruire toujours plus forts après avoir été affaiblis, a joué en leur faveur et leur a permis de se développer d'une manière originale.

La solution inventée par les A-volution, c'est l'industrie et l'automatisation. Puisqu'ils manquent d'espace pour entasser des hordes d'ouvriers, ils ont développé des machines semi-autonomes qui ne réclament que la supervision occasionnelle d'un cadre pour les situations de crise. Puisqu'ils n'ont pas les ressources inépuisables auxquelles les autres lignées ont accès grâce à leurs innombrables mondes, les A-volution tirent le maximum de celles qu'ils possèdent grâce à une industrie performante. À la pointe de la technologie, cette lignée produit plus de biens avec moins de moyens et achève le triomphe de l'automatisation. L'ouvrier est un type de Cog presque inconnu pour les A-volution.

Les A-volution, en grands spécialistes de la technologie industrielle et de l'intelligence artificielle, sont les inventeurs de quelques-unes des innovations qui ont transformé l'art de la guerre cog. Ainsi, ils ont mis au point les marcheurs de combat sans pilote, qui sont devenus le standard du blindé.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Les Cogs en général et les A-volution en particulier ne sont pas intéressés par les intelligences artificielles fortes, c'est-à-dire des systèmes autonomes reproduisant parfaitement l'intelligence. Ils n'en voient pas l'utilité : pour obtenir une intelligence véritable, il suffit de cloner un Cog. En revanche, la mise au point de systèmes-experts compacts et compétents, des intelligences artificielles faibles, les intéresse au plus haut point. Les machines ne fatiguent jamais et ne font aucune erreur, ce qui n'est pas le cas d'un être vivant !

ORGANISATION

Les A-volution se passionnent pour la gestion de leur énorme industrie et, dans une moindre mesure, pour la recherche technologique. La première de ces deux tâches occupe l'essentiel du temps de l'Originel et de ses copies.

Près de 90 % d'entre eux sont employés à plein temps pour superviser la production industrielle, diriger les équipes de maintenance, surveiller les ateliers de réparation et planifier les différentes réorganisations que les avancées technologiques rendent nécessaires dans les chaînes de production.

Les 10 % restant intègrent des équipes scientifiques restreintes et travaillent dans la recherche fondamentale, un domaine qui ne passionne pas cette lignée. Les A-volution sont

des ingénieurs plutôt que des chercheurs. Les clones chercheurs sont d'ailleurs presque tous issus de familles mineures qui ont été maintenues en activité à cette fin.

Le passe-temps préféré des A-volution consiste à imaginer des méthodes d'automatisation toujours plus efficaces, afin que leur intervention soit aussi rare que possible. La progression technologique de la lignée ne cesse jamais : chaque clone crée sans cesse de nouveaux programmes, des systèmes de contrôle et de vérification et de petites innovations techniques. Cela aboutit rarement à de grandes découvertes mais la somme de ces améliorations leur permet de se hisser presque au niveau des G-nocrat en volume de recherche, même s'ils se sont orientés dans un domaine tout à fait différent, celui des intelligences artificielles faibles.

TROUPES

Les A-volution emploient des machines, de préférence à toute autre troupe. Ils n'ont de toute façon pas les infrastructures nécessaires à la production de soldats en nombre.

Leur énorme avance dans le domaine des systèmes-experts leur a permis d'assembler de puissantes unités de marcheurs de combat, capables de concentrer une puissance de feu qu'aucune autre armée n'est capable d'égaler. Pour ce qui est de la coordination, les unités de marcheurs de combat A-volution sont plus efficaces que n'importe quel équivalent piloté par un être vivant. Même les Therians ne sont pas parvenu à coordonner deux blindés de quatre-vingt tonnes, lancés à pleine vitesse et faisant feu de toutes leurs armes : ils sont contraints de les séparer en deux unités distinctes pour éviter qu'ils ne se tirent dessus pas erreur ou qu'ils se percutent en effectuant une manœuvre d'esquive. Cet exploit, les A-volution l'ont accompli. Il leur offre une suprématie militaire incontestable car un peloton de deux support striders vaut n'importe quelle armée.

JOUER LES A-VOLUTION

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section des A-volution bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout A-volution : L'effectif maximum des unités de blindés des A-volution est augmenté de un. Ce combattant est gratuit. Seules les unités dotées d'une valeur d'effectif maximum bénéficient de cet atout.

Inconvénient A-volution : L'effectif standard des unités de blindés des A-volution est augmenté de un. Ce combattant est recruté comme un combattant supplémentaire.

Schéma de section :
- Unité de blindés (tout) **!**
- Unité de blindés (tout)
- Unité de blindés (★) ou d'infanterie (★★★)
- Unité d'infanterie (★/★★)
- Unité d'infanterie (★/★★★)

! *Choix prioritaire.*

La place volontairement restreinte de l'infanterie n'est alors plus une faiblesse : de toute façon, il ne reste pas beaucoup de ressources pour les fantassins dans une compagnie qui comprend tant de blindés. Le minimum est bien suffisant pour assurer la victoire, tant que les pieds d'aciers des marcheurs de combat écrasent l'opposition et que le feu impitoyable de l'artillerie consume toute résistance.

Un autre problème, bien réel celui-ci, a en revanche été négligé. La dépendance aux blindés des A-volution est devenue si grande que certaines compagnies ne comprennent pratiquement qu'une puissante unité de support striders.

A-VOLUTION G18, G36 ET G45

« Pour créer la plus puissante unité d'infanterie, il suffit de rassembler les combattants d'infanterie les plus puissants dans une unité qu'aucun adversaire ne pourrait se permettre de concevoir. »

– A-volution G03

Les A-volution ont fait un pari audacieux et cependant réussi : développer la machine plutôt que la chair. Ils ont ainsi conçu des clones plus forts, plus rapides, plus solides en leur ajoutant des servomoteurs, des activateurs et des systèmes de protection comme jamais la nature ne pourra en concevoir. Ainsi sont nés les clones de A-volution, destinés à supporter plus d'implants cybernétiques qu'aucun autre Cog avant eux. Peu importe à A-volution que ses clones soient supérieurement intelligents ou doté d'un sens inné de la stratégie : tout cela devient inutile lorsqu'on dispose d'assez de puissance de feu. Or, personne ne peut battre un clone de A-volution en termes de puissance de feu.

Les armures cybernétiques A-volution sont des systèmes de commandement mobiles comme peu d'espèces en ont mis au point. Elles servent de relais afin de coordonner les innombrables marcheurs de combat autonomes qu'affectionnent les A-volution.

A-volution G18 a été mis au point pour commander les compagnies A-volution. Les performances de son brillant intellect sont améliorées par de nombreux systèmes-experts qui lui offrent des capacités de communication et de coordination extraordinaires. Un A-volution G18 est un état-major à lui seul. La charge d'armement qu'embarque ce clone est en outre supérieure à tout ce qu'un combattant d'infanterie de rang équivalent peut employer.

A-volution G36 est encore plus lourdement armé. Son rôle est de soutenir n'importe quelle unité de soldats avec une grande variété d'armes tout en permettant à son unité d'accueil de renforcer ses effectifs. Ses systèmes de coordination sont un peu inférieurs à ceux d'un A-volution G18 mais ils lui permettent malgré tout d'assumer le rôle de commander en cas de besoin.

A-volution G45 est un combattant avant d'être un officier. Ses systèmes d'assistance électroniques lui permettent d'employer efficacement l'arsenal phénoménal à sa disposition. À lui seul, A-volution G45 vaut une unité entière, une unité de blindés !

TACTIQUE

A-volution G18 est un bon commandant, capable de coordonner six à sept armures cybernétisées regroupées en une seule unité. Il forme ainsi un groupe de combat que rien ou presque ne peut arrêter. Comme tous les héros A-volution, il peut en outre faire appel à des renforts de blindés imprévus.

A-volution G36 a le même rôle, quoique avec une efficacité moindre. Il ajoute également une touche de brutalité supplémentaire en offrant un plus vaste éventail d'armes que A-volution G18.

A-volution G45 est un concentré de mort qui dissout n'importe quelle unité avec l'implacable efficacité d'une catastrophe naturelle… En plus d'être officier !

FORMATION D'UNE UNITÉ

A-volution G18, A-volution G36 et A-volution G45 peuvent être recrutés séparément ou en groupe. Ils peuvent rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie, dans des unités différentes ou au sein de la même. Ils s'ajoutent à l'effectif déjà présent. Leur coût s'ajoute à celui de l'unité.

Les règles pour jouer de multiples héros au sein d'une seule unité figurent en page 16 de cet ouvrage.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

A-volution G18 : + 240 PA
A-volution G36 : + 215 PA
A-volution G45 : + 240 PA

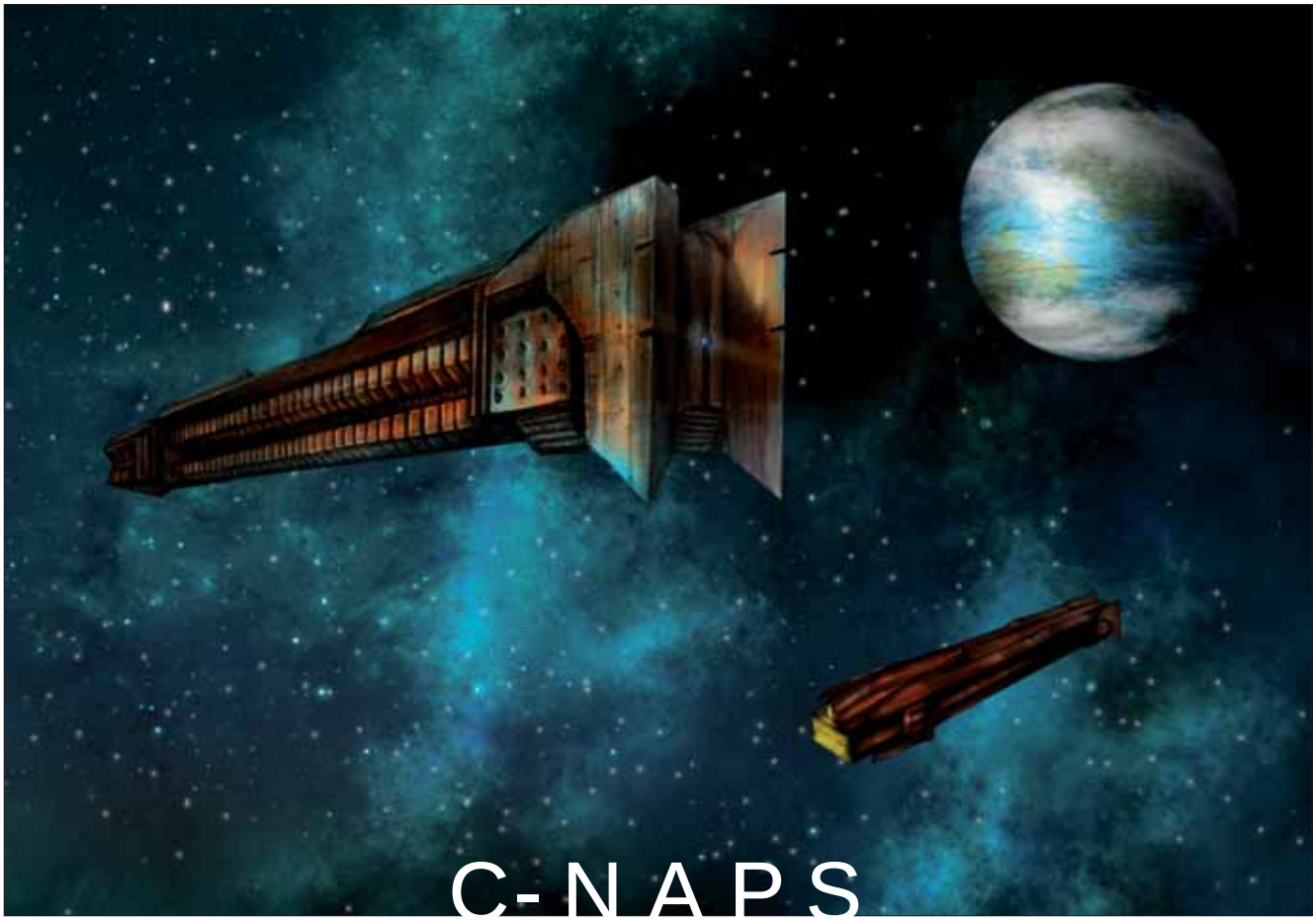
A-Volution G18, G36 et G45

Tous les A-volution, quelle que soit leur génération, disposent des équipements suivants :

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

I.A. beacon : Un combattant équipé d'une I.A. beacon acquiert la capacité « Renfort ». Tant qu'il est au contact d'un objectif, le joueur qui le contrôle peut payer 4 PC pour faire entrer en jeu un blindé cog de rang 1 qui ne figure pas dans sa compagnie. Le joueur doit posséder la figurine du marcheur.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.



C-NAPS

LES MAÎTRES DU NÉGOCE

La lignée C-naps est le ciment de l'union des Cogs. Cette faction a négocié l'alliance à chaque fois qu'a éclaté une crise réclamant que les querelles des Cogs soient laissées de côté. C-naps est la garante et la responsable de la force des Cogs car chaque lignée, prise individuellement, n'est qu'une puissance mineure. Leur union les hisse en revanche au rang des plus puissantes civilisations galactiques.

La lignée C-naps possède 80 % de la flotte de commerce cog et c'est sa plus grande force. Elle n'a pas non plus à rougir dans les autres domaines. Sa flotte militaire vient au deuxième rang, derrière celle des T-regulator. Elle fabrique des clones de bonne qualité presque aussi bons que ceux des G-nocrat. Son industrie produit d'immenses quantités de matériel et n'est surpassée que par celle des A-volution.

Les autres lignées considèrent toujours C-naps du point de vue de leur propre supériorité. Ceci permet à C-naps de faire du commerce sans inquiéter ses clients et de tisser des liens d'autant plus prospères qu'un vague mépris entache la réputation de ses commerçants, toujours perçus comme un peu inférieurs.

Ce n'est qu'une illusion, pourtant. Cette faction est un adversaire redoutable dont l'unique faiblesse est sa soif de bénéfice. Son influence est importante sur l'ensemble de la civilisation cog : ce sont ses orientations commerciales qui décident de la politique de tous ses clients, la présence de ses navires de commerce qui font la fortune et la ruine des systèmes stellaires, et ses containers qui irriguent ou étranglent la production des milliers de mondes cogs.

ORGANISATION

La lignée C-naps est sans doute celle qui incarne le mieux le mode de vie cog. Son organisation est typique de la société cog : des milliards d'ouvriers travaillent dans les exploitations agricoles et dans les usines. Les cadres interviennent lors les crises. L'Originel et ses copies dirigent l'ensemble.

La principale activité de C-naps n'est toutefois pas l'administration de ses planètes. Elle gère avant tout un immense empire commercial constitué de trois branches distinctes.

La flotte de commerce de C-naps est la plus connue des trois branches car elle visite tous les mondes des autres factions. Outre la récupération des biens que la lignée est incapable de produire, sa fonction est avant tout de satisfaire ses clients rapidement et à bas prix. Ainsi ils ne sont pas tentés de produire eux-mêmes les marchandises qu'ils importent grâce à C-naps.

La deuxième branche se charge de la logistique interne. Elle amène les ressources là où elles sont nécessaires et convoie les produits finis vers les marchés demandeurs. Grâce à elle, les mondes de la lignée ne connaissent pas la pénurie et sont

généralement plus riches que ceux des autres factions. La flotte de transport de la lignée ne cède en rien à sa flotte de commerce, ni en volume de marchandises transportées, ni en fréquence des voyages.

Enfin, la moins connue des trois branches est celle du commerce extérieur. C-naps a tissé de nombreux accords commerciaux avec d'autres espèces de la galaxie. Elle négocie de fructueux échanges qui vont des produits exotiques jusqu'aux transferts de technologie en passant par tout ce qui peut s'échanger : codes génétiques, informations, matières premières, cartes…

TROUPES

La lignée C-naps n'aime pas livrer les guerres, même si elle y est régulièrement contrainte : c'est une activité coûteuse dont les bénéfices doivent être à la hauteur des frais engagés. C-naps tente d'emporter la victoire autant par la négociation que par la force de ses armes.

La lignée n'aime pas les triomphes trop éclatants. Un adversaire humilié par une victoire écrasante fait un mauvais client ! Il n'est pas rare de voir les généraux de C-naps négocier des échanges de matériel avec leur adversaires malheureux avant même la fin d'une bataille, parfois au dépends de la victoire. Un petit geste commercial en direction d'un ennemi que l'on domine est la meilleure manière de rester dans ses bonnes grâces.

La vision que C-naps a d'une « bonne » guerre découle de ces principes peu martiaux. Elle implique le déploiement de forces aussi restreintes que possible (cela réduit les coûts) qui livrent un combat rapide avec un minimum de pertes et remportent la victoire : chaque minute de combat consume des ressources précieuses.

Ainsi, en matière d'infanterie, cette faction privilégie les scaphandres de combat et les troupes d'élite qui concentrent une forte puissance de feu en peu d'effectifs. Si cela ne suffit pas à emporter une victoire rapide, c'est que la bataille ne pouvait pas être gagnée ou en tout cas, pas sans subir des pertes inacceptables. Dans le même esprit, C-naps préfère les blindés lourds, jugés plus durables, aux blindés légers.

Tout ce matériel de pointe réclame une logistique supérieure. Ce n'est pas un problème pour la lignée C-naps qui ne manque pas de ravitaillement. Au contraire, ses généraux possèdent souvent leurs propres ressources, en plus de celles prévues pour la bataille, et n'hésitent pas à y faire appel. Les compagnies de C-naps sont toujours déployées en un temps record.

JOUER C-NAPS

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de C-naps bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout C-naps : À tout moment, le joueur peut dépenser 1 PC pour gagner 50 points de renfort.

Inconvénient C-naps : À tout moment, une compagnie ennemie qui possède moins de points de victoire peut acheter ceux de la compagnie de C-naps. L'acheteur dépense 100 points de renfort et gagne un point de victoire. La compagnie de C-naps gagne 50 points de renfort et perd un point de victoire.

- Unité d'infanterie (★★★) **!**
- Unité d'infanterie (★/★★★)
- Unité d'infanterie (★★/★★★)
- Unité de blindés (★/★★★)
- Unité de blindés (★)

! *Choix prioritaire.*

C-NAPS G09, G36 ET G45

« Alors dites-moi : combien valez-vous ? Avant de me répondre que vous n'êtes pas à vendre, gardez à l'esprit que j'ai toujours la ressource de vous payer en monnaie de guerre : violence et destruction ! »

– C-naps G09

C-naps a envisagé la question de l'encadrement de ses armées d'une marnière pragmatique. Le coût de développement d'un clone de combat était prohibitif et les choix de développement de C-naps ne s'y prêtaient pas : les qualités utiles à un diplomate ou un commerçant n'offraient pas une base très utile pour mettre au point un combattant.

C-naps a donc observé les performances de tous les autres officiers cogs et sélectionné ceux qui lui paraissaient aptes à remplir leur rôle dans sa propre armée. Il a ensuite négocié auprès des autres lignées pour acheter le code génétique et les éventuelles mises à jour de ses futurs officiers. En dehors de quelques ajustements physiologiques mineurs pour insérer ces clones au niveau hiérarchique correspondant à leur grade, l'opération ne réclama aucun effort de recherche. Quant au prix fixé par les trois autres lignées, il était loin d'approcher une fraction du coût qu'aurait eu le développement d'un clone de combat efficace à partir de C-naps lui-même. Ce fut une très bonne affaire pour tout le monde.

Le premier choix de C-naps porta sur un commander digne de ce nom. T-regulator G09 et G-nocrat G09 avaient des performances comparables mais le premier était bien meilleur marché que le second. Ce fut donc T-regulator G09. Tacticien d'exception, il s'intègre facilement dans n'importe quelle unité, ce qui en fait un commander très polyvalent.

C-naps chercha ensuite un officier pour ses unités de scaphandres de combat. A-volution G36 était performant et coûtait moins cher que A-volution G45, tout en conservant une puissance de feu impressionnante.

Restait enfin l'officier de base des unités d'infanterie. Le choix le plus naturel, qui ajoutait en outre une assistance médicale intéressante, s'arrêta sur G-nocrat G45, un combattant efficace, bien armé et assez bon marché.

C'est ainsi que C-naps constitua son équipe de commandement. L'Originel n'eut jamais à regretter son choix car il dispose, grâce à ses différentes acquisitions, des officiers les plus polyvalents de toute la civilisation cog !

TACTIQUE

C-naps G09 est l'un des meilleurs tacticiens cog : sa place est au sein d'une solide unité de réguliers, dont le nombre constitue sa meilleure protection.

C-naps G36 est avant tout un remplaçant en cas d'élimination de son commander. Il ajoute aussi une touche de brutalité sans égal dans l'armée de C-naps grâce à un éventail d'armes étonnamment vaste.

Enfin, C-naps G45 est un porteur d'arme spéciale redoutablement efficace. Il est aussi medic, ce qui en fait une recrue de prix dans n'importe quelle unité.

FORMATION D'UNE UNITÉ

C-naps G09, C-naps G36 et C-naps G45 peuvent être recrutés séparément ou en groupe. Ils peuvent rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie, dans des unités différentes ou au sein de la même. Ils s'ajoutent à l'effectif déjà présent. Leur coût s'ajoute à celui de l'unité.

Les règles pour jouer de multiples héros au sein d'une seule unité figurent en page 16 de cet ouvrage.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

C-naps G09 : + 130 PA
C-naps G36 : + 215 PA
C-naps G45 : + 165 PA

C-Naps G36

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

I.A. beacon : Un combattant équipé d'une I.A. beacon acquiert la capacité « Renfort ». Tant qu'il est au contact d'un objectif, le joueur qui le contrôle peut payer 4 PC pour faire entrer en jeu un blindé cog de rang 1 qui ne figure pas dans sa compagnie. Le joueur doit posséder la figurine du marcheur.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

C-Naps G45

Medic : C-naps G45 dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.

G-NOCRAT

LES GÉNIES GÉNÉTIQUES

Lorsqu'on pense aux Cogs, on imagine le plus souvent des G-nocrat. Leur existence est dédiée à un unique but : améliorer les capacités et les connaissances de leur lignée dans le domaine du génie génétique. Leur savoir-faire dans ce domaine est supérieur à tout ce qui a été fait dans la galaxie. Comparés aux G-nocrat, même les Therians n'ont que des connaissances rudimentaires en la matière.

L'amour excessif de cette lignée pour la génétique a limité le développement industriel de ses mondes, en dehors des domaines qui peuvent servir cette passion. Si le super-soldat que recherchent les G-nocrat peut gagner un combat, la puissance des marcheurs permet de gagner les batailles et celle des vaisseaux spatiaux, les guerres.

Les autres lignées restent pourtant sur une prudente réserve concernant les G-nocrat : les armes biologiques extraordinaires que cette lignée met au point dans le secret de ses laboratoires sont trop inquiétantes pour ne pas inciter à la circonspection. Le savoir-faire des G-nocrat a en effet atteint des sommets qu'aucune autre lignée ne saurait égaler. Le coût des recherches grèverait le budget de n'importe quelle autre faction, à moins de négliger tout comme eux d'autres facteurs de l'économie militaire. En outre, G-nocrat, dont les usines produisent quotidiennement des millions de super-soldats, peut se permettre de sacrifier les dizaines de fantassins nécessaires pour l'emporter sur un marcheur de combat .

ORGANISATION

Les G-nocrat se regroupent en laboratoires de recherches entourés par les structures nécessaires pour les alimenter en matériels et en ressources diverses. Ils possèdent une modeste flotte spatiale, essentiellement destinée au commerce, à l'exploration et au transport de troupes.

Leurs planètes sont organisées en fonction des moyens dont elles disposent. Certaines n'abritent qu'un unique et gigantesque centre de recherche qui draine toutes les ressources disponibles. D'autres préfèrent des installations scientifiques de taille moindre mais plus nombreuses.

Dans les deux cas, la majeure partie de la planète est couverte d'exploitations agricoles à haut rendement et d'industries légères qui alimentent une énorme population de chercheurs. On ne trouve dans ces exploitations que des travailleurs supervisés par quelques cadres, qui accomplissent leur travail en dehors de toute supervision de l'Originel et de ses copies. Ceux-ci se contentent d'indiquer ce dont ils ont besoin et laissent aux cadres le soin de satisfaire leurs exigences.

Les centres de recherches abritent des millions de clones cadres aux capacités intellectuelles surdéveloppées et des milliers d'ouvriers spécialisés dans le calcul et la gestion. Ils participent aux travaux de clones de toutes générations qui, à leur tour, envoient leurs résultats à l'Originel. Ce dernier n'est pas installé sur une planète fixe : il se déplace en fonction des percées effectuées par ses diverses équipes afin de bénéficier immédiatement de leurs traitements de pointe.

Les G-nocrat ont actuellement plusieurs projets en cours d'achèvement :

• Une nouvelle génération de serviteurs dotés de capacités intellectuelles supérieures a remplacé les ordinateurs de bord des navires spatiaux les plus modernes, permettant aussi à l'Originel et aux clones de première génération d'augmenter leurs capacités mentales de manière étonnante.

• Un autre projet est celui du super-soldat capable de régénérer les dommages qui lui sont infligés. Il a pour objectif de donner une immortalité réelle à l'Originel, afin que rien ne puisse le tuer.

• Ce n'est cependant pas la seule recherche sur le point d'aboutir : un vaisseau spatial organique et des centrales énergétiques biologiques sont en cours de développement.

TROUPES

Les G-nocrat ne produisent que de l'infanterie. Leur autonomie en matière de blindés est presque nulle : tous ceux dont ils disposent sont achetés aux A-volution. Les seules pièces d'équipement militaire que leur industrie étriquée produit en quantité sont les prothèses cybernétiques, les armes individuelles et les protections de tous types, dont elle a amassé des stocks impressionnants.

Cette faiblesse apparente est compensée par leur capacité de production de cadres. Aucune autre lignée n'est capable d'aligner des troupes d'infanterie en de telles quantités, ni avec une telle liberté. Les G-nocrat produisent de tout, depuis les fantassins basiques jusqu'aux soldats les plus lourdement cybernétisés. Leur production de clones est sans rivale, tant sur des critères de qualité, de quantité ou de délais de production. Les G-nocrat sont conscients de cette force et espèrent qu'un jour, elle leur donnera la suprématie sur l'ensemble des Cogs. Les projets de marcheurs de combat ou de vaisseaux spatiaux biologiques vont eux aussi dans ce sens. A l'instant où ils aboutiront, l'industrie des G-nocrat deviendra une machine parfaitement adaptée à la guerre, capable de créer en quelques mois des armées complètes.

Dans l'intervalle, il faut pallier les faiblesses que cela implique. Du grand plan des G-nocrat, seul le projet « super-soldat » est arrivé à maturité. Les troupes d'infanterie de la lignée sont capables de régénérer des dommages massifs. Ce secret industriel est d'ailleurs jalousement gardé par un code d'autodestruction génétiquement implanté. Les cadavres de super-soldats se dégradent très rapidement et ne laissent qu'une bouillie génétique inexploitable.

JOUER LES G-NOCRAT

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section des G-nocrat bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout G-nocrat : Chaque leader d'une unité d'infanterie G-nocrat a la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver n'importe quel membre de son unité au moment où celui-ci est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Automédication ! ». Un héros leader disposant déjà de cette capacité peut l'utiliser une seconde fois.

Inconvénient G-nocrat : Une unité d'infanterie en déroute est détruite.

Schéma de section :
• Unité d'infanterie (★) **!**
• Unité d'infanterie (★/★★★)
• Unité d'infanterie (★★/★★★)
• Unité d'infanterie (Tout)
• Unité de blindés (Tout)

! *Choix prioritaire.*

G-NOCRAT
G09, G27 ET G45

« J'ai goûté votre code génétique. Il est sans intérêt et cela ne me surprend pas. En conséquence, j'ai ordonné sa destruction. »

– G-nocrat G09

La lignée G-nocrat se vante de produire les meilleurs combattants et leurs héros sont à la hauteur de cette réputation. Le projet de super-soldat que poursuit G-nocrat a en effet abouti il y a quelques temps. L'Originel en a été le premier bénéficiaire puis ses clones après lui. Cette lignée contrôle cependant des soldats en si grand nombre que leur mise à jour prendra encore des années. Il est même probable que les soldats produits avant l'aboutissement du projet n'en goûteront jamais les fruits, en dehors de quelques combattants particulièrement précieux, dont tous les clones de 45ème génération ou moins. G-nocrat a du se résoudre à mettre en place une solution de compromis : laisser tous les cadres arriver au bout de leur courte existence afin de remplacer progressivement ces individus obsolètes par les nouveaux super-soldats. La perfection génétique de son armée en pâtit, mais même l'énorme industrie du clonage de la lignée n'est pas capable de produire assez vite les super-soldats pour effectuer le remplacement en une seule fois.

Les G-nocrat G09, G27 et G45 possèdent deux atouts précieux : ils comptent parmi les meilleurs officiers cogs et sont les dépositaires d'une technologie médicale qui rend leur élimination pratiquement impossible.

Un G-nocrat G09 peut, alors qu'il sort juste de ses programmes de formation, se mesurer avec de bonnes chances de succès à un T-regulator G09 alors que tous les T-regulator G09 bénéficient d'une formidable expérience du combat. Toutes les projections des G-nocrat prévoient d'ailleurs que leurs clones de nouvelle génération atteindront la suprématie dès qu'ils auront l'occasion de faire quelques campagnes militaires.

Le G-nocrat G27 est un officier intermédiaire et un médic. Son faible coût de production le destine à être recruté en nombre afin que toutes les unités G-nocrat bénéficient d'un officier de remplacement.

Enfin, un G-nocrat G45 est conçu pour renforcer n'importe quelle unité en lui offrant le secours de ses deux quantum blades et d'un rocket launcher. Son armement en faisait déjà une ressource de valeur mais G-nocrat G45 se permet en plus d'être un medic compétent !

TACTIQUE

G-nocrat G09 est un tacticien de génie, dont la fonction est de prendre la tête d'une armée. Son unité, renforcée par ses capacités de medic, acquiert une endurance précieuse. G-nocrat G27 est un officier intermédiaire capable de prendre la place du Commander lorsque ce dernier est éliminé. Incorporé dans la même unité que G-nocrat G09, il redouble les capacités de medic de son officier commandant, ce qui décuple la durée de vie de son unité. Enfin, G-nocrat G45 est un porteur d'arme spéciale polyvalent et redoutablement efficace. Lui aussi est un medic, ce qui en fait une recrue de prix dans n'importe quelle unité. Regroupés au sein de la même unité, les héros G-nocrat sont virtuellement immortels !

FORMATION D'UNE UNITÉ

G-nocrat G09, G-nocrat G27 et G-nocrat G45 peuvent être recrutés séparément ou en groupe. Ils peuvent rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie, dans des unités différentes ou au sein de la même. Ils s'ajoutent à l'effectif déjà présent. Leur coût s'ajoute à celui de l'unité.

Les règles pour jouer de multiples héros au sein d'une seule unité figurent en page 16 de cet ouvrage.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

G-nocrat G09 : + 135 PA
G-nocrat G27 : + 75 PA
G-nocrat G45 : + 165 PA

G-nocrat G9, G27 et G45

Medic : G-nocrat, quelle soit sa génération, dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Automedication ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.

T-REGULATOR

LES MAITRES DE L'ESPACE

La lignée T-regulator est une lignée nomade, qui n'accorde pas une grande importance à ses planètes. Celles-ci constituent de simples bases arrières que leurs vaisseaux rejoignent au terme de longues périodes d'errance, afin de réparer les avaries et remplacer les pertes de l'équipage. Les T-regulator ont développé une économie de pillage, qui consiste à s'abattre sur une planète civilisée et la mettre en coupe réglée jusqu'aux limites de ses capacités de production. Une fois la planète exsangue, les T-regulator repartent et n'y mettent plus les pieds jusqu'à ce qu'elle ait repris des forces.

Cette tactique n'est pas considérée comme préjudiciable par les Cogs qui sont victimes de ces attaques, au contraire. Les planètes ainsi pillées se redressent rapidement et deviennent encore plus riches qu'elles ne l'étaient avant le passage des T-regulator. La mentalité des Cogs est ainsi faite : ils sont plus productifs sous pression. Ce type de pillage donne un coup de fouet à la production, qui augmente afin de compenser les pertes. Elle se maintient à ce haut niveau pendant un temps plus long que nécessaire pour réparer les dégâts, puis baisse à nouveau, petit à petit… Jusqu'à ce que les T-regulator refassent une expédition.

Les T-regulator ont donc un rôle écologique, économique et psychologique majeur pour toutes les lignées. Leurs pillages se heurtent toujours à une résistance acharnée car les Cogs ne les apprécient pas, même s'ils en conçoivent l'utilité. Cependant, les expéditions des T-regulator ne sont pas vécues comme des actes de guerre exigeant une riposte à hauteur de l'agression. Il s'agit d'un processus écologique utile quoique désagréable. Les T-regulator, de leur côté, apprécient la résistance de leurs proies : lorsqu'ils sont repoussés, ils bénéficient eux-mêmes de la capacité des Cogs à se reconstruire, encore et toujours plus forts.

ORGANISATION

Les T-regulator possèdent deux activités, la principale dans l'espace, la secondaire, quoi qu'elle ne soit pas moins indispensable, dans les systèmes stellaires qu'ils contrôlent directement.

Leur principale activité consiste à voyager et piller. Leur armada spatiale est la plus importante de tout l'empire cog – elle représente plus de 50 % du tonnage total de sa flotte. Son cœur est constitué par les vaisseaux de combat, des navires rapides et puissants. Le plus gros d'entre eux, le navire amiral « Pillard prime », abrite l'Originel.

Les T-regulator ont un nombre inhabituellement élevé de clones de l'Originel, très proches de leur père. Cela leur a permis de développer une structure de pouvoir beaucoup moins rigide que d'habitude. Les clones sont moins limités mentalement et physiquement. Ceux de première génération, par exemple, sont des copies conformes de l'Originel. Si ce dernier venait à disparaitre, la lignée aurait des remplaçants immédiatement disponibles.

Le deuxième versant des T-regulator est la gestion de leurs planètes. Ils en ont peu, comparativement aux autres lignées, et elles sont exclusivement dédiées à l'entretien des navires

spatiaux. Chantiers orbitaux, usines d'armement et d'équipement, formation d'équipage de rechange, toute l'activité tourne autour de la navigation spatiale. Il est en effet difficile pour des pillards de réparer dans des ports qu'ils ont ravagés ou de remplacer les pertes dans les équipages auprès d'une population qui ne leur est pas acquise. Leurs planètes sont donc d'un intérêt vital. Elles ne sont cependant pas traitées différemment des autres : lorsque leurs maîtres reviennent, elles sont soigneusement mises à sac. La seule différence est qu'elles ne se défendent pas.

TROUPES

Les T-regulator privilégient les engins rapides, capables de frapper comme l'éclair et de se retirer aussi vite. Ils emploient massivement des marcheurs de combat autonomes, sans pilote. Même si les machines subissent des dommages importants, il est toujours possible de les réparer ou d'en fabriquer d'autres à l'aide des installations du bord. En matière de marcheurs de combat, la préférence des T-regulator va toujours au plus rapide : leur tactique de frappe-éclair s'accommode difficilement d'engins plus lents. Une compagnie comprend toujours une unité de marcheurs de combat de classe un, quoi qu'elle puisse employer des engins plus lourds, notamment en cas de forte résistance adverse.

L'infanterie est moins bien lotie. Un être vivant transporté dans l'espace a besoin de chaleur, d'atmosphère, de nourriture, de distraction et de mille petites choses dont une machine se passe. Cela prend beaucoup de place à bord d'un navire spatial. D'autre part, chaque soldat qui tombe devra être remplacé sur un des mondes d'origine des T-regulator. Cette faction n'a donc pas les moyens d'aligner des troupes d'infanterie en quantité. L'équipage, qui comprend une majorité de cadres, est suffisamment entraîné au combat pour fournir les troupes régulières. Le reste est aligné en fonction des disponibilités du bord.

JOUER LES T-REGULATOR

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section des T-regulator bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout T-regulator : Les unités peuvent effectuer un déplacement rapide et tirer.

Inconvénient T-regulator : Lorsqu'ils perdent le test d'Autorité, les T-regulator jouent leur séquence au hasard.

Schéma de section :
- Unité de blindés (★) **!**
- Unité de blindés (★)
- Unité d'infanterie (★★★) ou de blindés (Tout)
- Unité d'infanterie (★ / ★★★)
- Unité d'infanterie (Tout)

! *Choix prioritaire.*

Les T-regulator comptent sur des attaques foudroyantes, qui exploitent pleinement la surprise et la désorganisation de l'ennemi. Leur infanterie est d'ailleurs spécifiquement entraînée aux coups de main et leur machines reçoivent une programmation supplémentaire pour le tir en mouvement. Une compagnie des T-regulator se déplace rapidement sans perdre de puissance de feu.

Le revers de cette organisation réside dans la simplicité des tactiques de cette lignée. Le nombre de machines sans pilote, guidées par leur intelligence tactique rudimentaire, rend impossible les stratégies élaborées et constitue le talon d'Achille des T-regulator. Lorsque la surprise leur échappe, ils sombrent dans la désorganisation : les marcheurs agissent au petit bonheur la chance, incapables de mettre au point une tactique adaptée au retournement de situation. Seul le hasard peut apporter la victoire.

T-REGULATOR G09, G27 ET G45

« TTGAACGTTGAACCCTTGAAACTCGTACGTTGCAAGCTTGCCAGGTCTGCCAGGTCAGACTGACATG ! »

– Cri de guerre des T-regulator.
Aucune traduction n'a pu en être faite.

T-regulator est, de toutes les lignées cogs, celle qui emploie le plus de clones de son Originel. N'importe quel T-regulator de génération inférieure à 20, comme T-regulator G09, par exemple, pourrait remplacer le maître de la lignée.

Le contrôle que la lignée exerce sur ses clones ne repose par sur la domination de son Originel. Tous les clones de T-regulator sont engagés dans des activités suffisamment intéressantes pour qu'ils préfèrent rester à leur position plutôt que s'élever dans la hiérarchie de leur lignée. Quel intérêt y aurait-il à désigner des cibles, gérer le matériel ou contrôler le travail des clones quand on peut diriger les attaques et vivre à toute allure, au milieu des explosions et du fracas de la guerre ? Les Cogs sont des prédateurs et c'est la meilleure protection contre les révoltes de clones avides de prendre la place de leur Originel. Le mode de vie d'un T-regulator, c'est la prédation permanente, sautant d'un monde à l'autre pour combattre, vaincre et piller !

La nature de prédateurs n'empêche pas les clones de T-regulator d'être des tacticiens destinés à fournir un soutien tout en finesse à leurs soldats plutôt que de la puissance de feu brute. Ils sont tous doués de capacités de raisonnement supérieures qui, dans le cas de T-regulator G09, confinent au génie. Ils possèdent bien sûr la coordination parfaite dont les Cogs ont doté tous leurs combattants.

S'ils ne manient pas d'armement lourd en dehors de T-regulator G45, ils apportent malgré tout un supplément de puissance de feu bienvenu tout en permettant aux unités d'infanterie de renforcer leur effectif avec quelques combattants supplémentaires.

T-regulator G09 a été spécialement conçu afin de dominer les batailles du haut d'un sens tactique presque infaillible. T-regulator G27, grâce à son *deflector shield*, est un soutien précieux pour les unités de blindés cogs, qui encaissent désormais les impacts ennemis dans les localisations de leur choix. Enfin, T-regulator G45, en plus de doter les unités cogs d'un officier compétent, leur fournit une capacité antichar redoutable.

TACTIQUE

T-regulator G09 est l'un des meilleurs tacticiens cogs ; sa place est au sein d'une solide unité de réguliers, dont le nombre constitue sa meilleure protection. T-regulator G27 est un officier peu coûteux et capable, grâce à son *deflector shield*, de permettre aux blindés cogs de survivre plus longtemps tout en fournissant à l'unité qu'il accompagne un surcroît de puissance de feu non négligeable. Enfin, T-regulator G45 est un soutien précieux pour n'importe quelle unité. Cet honnête officier est capable d'abattre un blindé une salve bien placée !

FORMATION D'UNE UNITÉ

T-regulator G09, T-regulator G27 et T-regulator G45 peuvent être recrutés séparément ou en groupe. Ils peuvent rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie, dans des unités différentes ou au sein de la même. Ils s'ajoutent à l'effectif déjà présent. Leur coût s'ajoute à celui de l'unité.

Les règles de gestion de multiples héros au sein d'une seule unité figurent en page 16 de cet ouvrage.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

T-regulator G09 : + 130 PA
T-regulator G27 : + 95 PA
T-regulator G45 : + 110 PA

T-regulator G27

Deflector shield : Le joueur qui contrôle T-regulator G27 choisit la localisation des dommages frappant les blindés de la compagnie de ce héros.

T-regulator G45

Missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé ».

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ;
- Elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision de l'arme.

Homing missile : Le joueur choisit la localisation de chaque impact obtenu par T-regulator G45.

L'INFANTERIE

L'infanterie constitue le cœur de l'armée cog. Leurs scaphandres de combat, l'infanterie de rang 3, est en première ligne. Dotés d'une puissance de feu délirante, ces soldats sont cybernétisés jusqu'aux limites tolérables par un Cog. La folie est leur lot, soigneusement encadrée par les scientifiques de leur peuple pour en faire des machines de mort aussi efficaces que possible. Les soldats réguliers, de rang 1, les suivent en deuxième vague pour achever le nettoyage du champ de bataille. Ils manient avec une égale facilité leurs armes de contact et leurs armes de tirs, ce qui leur permet de faire face à n'importe quelle menace. Ils ne sont pas très nombreux mais compensent l'infériorité numérique par leurs qualités martiales. Restent les troupes de rang 2, les unités d'élite. Elles sont là pour occuper le terrain et tenir les positions en déchainant un feu si dense et si précis que rien ne peut y survivre.

LES SOLDATS

Le soldat cog, génétiquement conçu pour être une machine de guerre biologique parfaite, est l'un des combattants les plus dangereux de l'univers. Les Cogs estiment avoir atteint un rapport optimal entre l'efficacité militaire et des besoins énergétiques raisonnables. Tout au plus est-il possible de faire varier la part de biologique et de mécanique, c'est d'ailleurs tout ce qui différencie les différents rangs de l'infanterie cog : les réguliers sont essentiellement organiques alors que les scaphandres de combats sont plus des machines que des êtres de chair et de sang.

LES ARMES

Toutes les armes d'infanterie cogs utilisent la technologie laser. La terminologie « quantum » est pour les cogs l'équivalent du mot « laser ». Les Cogs n'ont plus grand-chose à découvrir en matière de stockage d'énergie et ils tirent le maximum de cette avance technologique. Leurs armes, largement alimentées, peuvent ainsi lâcher de longs faisceaux d'énergie cohérente. Cela leur permet d'obtenir une formidable cadence de feu ; en outre, ces longs faisceaux manquent rarement leurs cibles.

Le **quantum jammer** est une arme à maser qui génère d'intenses explosions électromagnétiques : les cibles métalliques sont soudainement entourées d'une boule d'électricité qui met hors service tous les dispositifs électriques et peut neutraliser les pilotes. Malheureusement inutilisable, pour le moment, contre les cibles de petite taille, cette arme reste l'une des plus efficaces contre les engins blindés.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Une **quantum blade** possède un système de convection qui dirige le feu d'un mini laser de très haute intensité afin qu'il courre sur toute la longueur de sa « lame », créant ainsi un tranchant laser capable de couper pratiquement n'importe quel matériau.

Cette arme utilise les règles de combat.

La **quantum MG** est un énorme laser à trois canons, capable d'expédier des salves à longue portée. Précise, puissante et surtout dotée d'une cadence de feu sans égale, la quantum MG tire de véritables colonnes de lumière cohérente qui permettent à son utilisateur d'ajuster très facilement ses tirs.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **quantum pistol** émet de puissantes salves de laser. Cette arme constitue le standard de l'infanterie cog ; sa relative imprécision est compensée par sa cadence de feu et la longueur de ses rafales. Entre les mains d'un combattant doté d'une coordination parfaite, tel un soldat cog génétiquement modifié, elle devient aussi efficace que les armes de précision de n'importe quelle autre armée.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **quantum rifle** est le pendant du quantum pistol. Il expédie des traits de laser à très haute intensité, ce qui limite sa cadence de feu mais augmente sa capacité à percer des armures épaisses et améliore sa précision. Avec une arme comme celle-ci, n'importe quel soldat cog effectue des tirs dignes des meilleurs snipers !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

LES COGS ET LE COUVERT

Les combattants cogs sont très grands – près de trois mètres de haut – ce qui rend la dissimulation difficile. Pour contourner cette difficulté, ils ont développé une technologie de protection qui a profondément changé leur manière de combattre : un champ de force portatif assez puissant pour dévier certains tirs et procurer un couvert d'autant plus efficace qu'il est invisible.

Les champs de force n'ont qu'une autonomie limitée, ce qui contraint les cogs à en restreindre l'usage. Cependant, ils n'hésitent pas à l'allumer temporairement pour se protéger lorsque la situation l'exige.

Les combattants d'infanterie cogs ne sont jamais à couvert s'ils n'ont pas adopté l'attitude de combat « A couvert ! » Ils ne bénéficient d'aucun couvert même si un obstacle les dissimule partiellement ou si plus de la moitié des membres de l'unité est totalement dissimulée.

En revanche, lorsque les combattants d'infanterie cogs adoptent l'attitude de combat « A couvert ! », ils bénéficient toujours d'un couvert, même si aucun obstacle ne peut les abriter. Les tests de sauvegarde liés à cette attitude de combat sont réussis sur , , ou .

LES COGS ET LE MORAL

Les combattants d'infanterie cogs sont dotés d'un faible instinct de survie. Ils ne craignent pas la mort, tout au plus l'échec. Toutes les unités d'infanterie, quel que soit leur rang, emploient les règles de moral de combattants de rang 3 (elles n'effectuent de test de moral que lorsque leur effectif tombe à 1).

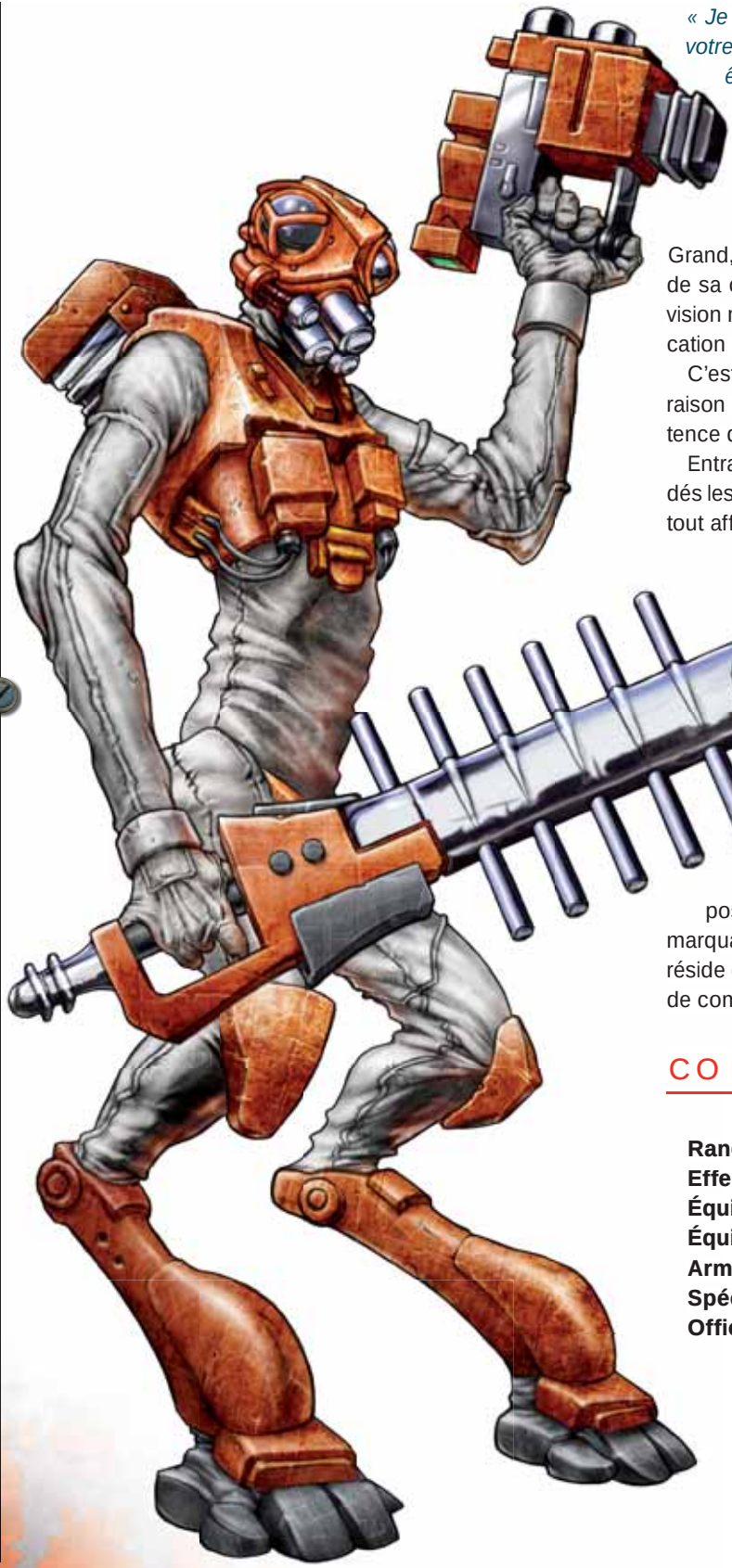
Le **quantum sniper** projette un rayon laser amplifié capable de percer les matériaux les plus durs. Il est doté d'un système de marquage à longue portée qui transmet directement ses informations aux prothèses oculaires des soldats cogs, ce qui leur permet d'effectuer des tirs à très longue distance. En fait, ils sont presque toujours limités par la courbure planétaire !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **rocket launcher** expédie une salve de six fusées à tête laser : arrivée à courte distance du but, l'ogive de chaque projectile consomme l'intégralité d'une batterie cog pour expédier une centaine de traits laser, criblant littéralement sa cible d'impacts.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

WARMONGERS



« Je me sens profondément coupable de mettre en doute votre sagesse, mentor, mais ces créatures ne peuvent pas être moins de vingt. Comment quatre soldats pourraient-ils tirer autant et aussi précisément ? »

– Un wendigo anonyme, lors d'une attaque sur un monde cog, BT-98 945.

Le warmonger est le combattant cog par excellence. Grand, fort, doté d'une coordination parfaite, il reçoit dès la fin de sa croissance le meilleur de la cybernétique : système de vision multi-spectre, renfort de jambes, matériel de communication longue distance.

C'est un être avide d'expériences violentes, qui trouve sa raison d'être sur les champs de bataille et ne conçoit l'existence que comme une lutte permanente contre l'adversité.

Entraîné à combattre tous les adversaires, depuis les blindés les plus lourds jusqu'aux hordes de soldats ennemis, il sait tout affronter et tout vaincre.

TACTIQUE

Une unité de warmongers peut être créée de deux manières : quatre warmongers forment une unité antipersonnel qui offre une redoutable efficacité pour une valeur stratégique modérée ; huit warmongers forment une unité polyvalente, l'irrésistible instrument d'une victoire écrasante.

Dans les deux cas, une unité de warmongers dispose d'une cadence de feu énorme et d'une précision remarquable, autant à distance qu'au contact. Sa seule faiblesse réside dans ses effectifs. Ses champs de force et les attitudes de combat appropriées sont indispensables à sa survie.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 4 à 8.
Équipement standard : Quantum blade, quantum pistol.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Quantum jammer ou quantum MG.
Spécialistes : Artificier.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « jammer » :

• Elle ne peut tirer que sur les blindés ;

• Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de pénétration de l'arme.

WARMONGER : NOTICE D'EMPLOI (EXTRAIT)

Un warmonger est une variation de Cog G1777. Cog G1777 naît d'une cuve de clonage standard après quinze mois de gestation. Il ne possède pas d'yeux, s'exprime par un organe de communication rudimentaire et ses jambes ne se développent pas au-delà d'un embryon inutilisable sinon pour recevoir les prothèses cybernétiques standards.

Il atteint sa taille adulte en six mois de croissance accélérée :

• Hauteur 2,81 mètres (après implantation de ses jambes cybernétiques) ;

• Poids 277 kilos.

Il peut alors recevoir l'équipement greffé qui fera de lui un warmonger. Cet équipement comprend les pièces suivantes :

• Jambes cybernétiques ;

• Système de communication ACGT numérique longue portée ;

• Système de vision multi-spectre V1 (extension du champ de vision vers les spectres infrarouge et ultraviolet, amplification de lumière).

Spécialistes

Artificier : L'artificier dispose de la capacité « sabotage ». Lors de l'activation de son unité, il peut saboter un élément de décor situé à 2,5 cm ou moins de lui. L'élément désigné est retiré du champ de bataille.

« Mine ! » : Chaque artificier peut poser un champ de mines à la fin du mouvement de son unité. Le joueur pose sur le champ de bataille une carte de champ de mines hors du contact de toute figurine ennemie et de manière à ce que l'artificier contrôle le champ de mines. Cette carte est un décor en deux dimensions.

Coût d'une unité de warmongers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 PA	500 PA	+ 55 PA

(1) 4 warmongers dont : 0 à 1 spécialiste
(2) 8 warmongers dont : 3 armes spéciales + 0 à 1 spécialiste

STALKERS

« Des soldats, ça ? »
– G–nocrat G27, une minute avant sa vingt-septième mort

Le stalker est un soldat atypique : clone de 3799ème génération, il entre de justesse dans la catégorie des soldats. Ses capacités intellectuelles le placent aux limites du règne animal. S'il ne possédait un don extraordinaire pour utiliser les armes de contact, il ne pourrait pas être considéré comme intelligent.

Ce qui n'a pas été investi dans un intellect supérieur l'a été dans d'autres domaines. Le stalker est le maître absolu du camouflage et ce don est renforcé par les systèmes électroniques volés aux grim golems therians.

Armé de deux quantum blades, le stalker parcourt les champs de bataille à la recherche de quelque chose qu'il pourra découper en morceaux. La soif de sang et la manière de le répandre sont ses seules préoccupations : son intelligence est trop limitée pour des pensées plus élevées.

TACTIQUE

Une unité de stalkers compte sur son invisibilité pour s'approcher de l'ennemi et l'engager au corps à corps. Une fois au contact de l'adversaire, son sort est réglé, pour peu que le positionnement des stalkers soit optimal.

Si les stalkers sont nuisibles et susceptibles d'infliger une saine terreur à votre ennemi en unité à effectif standard, ils deviennent une vraie horreur en unité à plein effectif. Avec quatre spécialistes de la guerre électronique, ils privent le commandement ennemi de toutes ses ressources tactiques.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 4 à 8.
Équipement standard : Quantum blade x 2, module de brouillage optique.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Aucune.
Spécialistes : Spécialiste de la guerre électronique.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Module de brouillage optique : Cet équipement confère la capacité « Camouflage » à l'unité. Si la portée des tirs qui la prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette distance est également vérifiée pour les armes à tir verrouillé.

Spécialistes

Spécialiste de la guerre électronique : Le spécialiste de la guerre électronique dispose de la capacité « Brouillage ». Chaque combattant doté de cette capacité fait perdre 1 PC à chaque compagnie adverse lors la phase stratégique. La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en-dessous de la valeur de PC de son commander.

STALKER CONTRE GRIM GOLEM

L'inévitable confrontation entre des stalkers cogs et des grim golems therians se produisit une première fois en BT-144. L'affrontement, incertain, tourna à l'avantage des golems car un overseer remplaçait les pertes au fur et à mesure, à l'aide d'une routine de reconstruction.

Déçus par les performances de leur chasseur, les G–nocrats vendirent le concept du stalker aux A-volution. Dans un premier temps, ces derniers joignirent aux unités de stalkers des systèmes de brouillage automatisés afin que les golems ne puissent plus utiliser la routine qui les ressuscitait. Une nouvelle rencontre, en BT-68, se solda par une victoire des stalkers, et permit aux A-volution de récupérer un grim golem avec son module de brouillage optique intact. Il ne fallut pas longtemps pour que les stalkers en soient équipés !

Coût d'une unité de stalkers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 PA	450 PA	+ 60 PA

(1) 4 stalkers
(2) 8 stalkers dont : 0 à 4 spécialistes

GUNSLINGERS

« J'ai vu leur espèce de pistoleros en action. On ne peut pas dégainer plus vite qu'eux. On ne peut pas tirer plus vite qu'eux. On ne peut pas tirer plus qu'eux. Franchement, madame le président, mieux vaut être très conciliant avec les cogs. »

– Rapport de l'honorable C.R. Wardin, ambassadeur de Muse, revenant d'une mission d'observation sur le front cog-karman.

Avec les gunslingers, certains cogs estiment avoir achevé la quête du combattant parfait, facile à produire, puissant, capable de remplir n'importe quelle mission de combat rapidement et avec le minimum de pertes. Un gunslinger incarne le niveau le plus élémentaire de la doctrine militaire : de la puissance de feu, encore plus de puissance de feu, le tout servi par un combattant supérieurement doué.

La mentalité des gunslingers est d'ailleurs parfaitement adaptée à cet état de fait : amateurs de dommages massifs, ils ne sont jamais plus heureux que sur un champ de bataille, expédiant salves sur salves de leurs armes et contemplant, ravis, l'effet dévastateur de leur monstrueuse cadence de feu.

Une unité de gunslingers à effectif maximum obtient la capacité antichar qui lui manquait. La finesse est inutile avec ces unités : droit sur l'ennemi, qui est promptement écrasé sous un déluge de feu !

TACTIQUE

Une unité de gunslingers à effectif minimum offre une énorme concentration de feu à peu de frais. Elle constitue de ce fait la meilleure unité pour verrouiller un secteur capital et interdire à l'infanterie ennemie de s'y aventurer. Elle est tout aussi efficace en attaque, grâce à la redoutable cadence de ses armes, encore renforcée par la précision des tirs.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.
Effectif : 3 à 6.
Équipement standard : Quantum pistol x 2.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Quantum jammer.
Spécialistes : I.A. beacon.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « jammer » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de pénétration de l'arme.

Spécialistes

I.A. beacon : Un combattant équipé d'une I.A. beacon acquiert la capacité « Renfort ». Tant qu'il est au contact d'un objectif, le joueur qui le contrôle peut payer 4 PC pour faire entrer en jeu un blindé cog de rang 1 qui ne figure pas dans sa compagnie. Le joueur doit posséder la figurine du marcheur.

Coût d'une unité de gunslingers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 PA	475 PA	+ 60 PA
(1) 3 gunslingers dont : 0 à 1 spécialiste		(2) 6 gunslingers dont : 2 armes spéciales + 0 à 1 spécialiste	

SHARPSHOOTERS

« Après les Sharpshooters, notre civilisation n'aura plus qu'une seule manière d'inclure plus de métal dans la chair : greffer la chair sur le métal plutôt que l'inverse. »

– A-volution G2.

Plus efficaces, plus dangereux, plus rapides, les sharpshooters sont le sommet de l'art de la guerre cog. Ce sont des êtres froids et efficaces, qui voient toute situation comme un défi physique et intellectuel dont ils doivent sortir vainqueurs – ou morts.

Les sharpshooters sont à la hauteur de la tâche. Leur corps accueille de nombreux systèmes destinés à augmenter leurs performances dans tous les domaines, autant qu'il est possible d'en inclure sans les tuer.

TACTIQUE

Une unité de sharpshooters peut être employée de trois manières : à effectif minimum, elle constitue une menace permanente contre l'infanterie ennemie. Ses effectifs réduits la contraignent à des tactiques prudentes (couvert, tir d'alerte) mais elle verrouille efficacement n'importe quelle zone du champ de bataille. À effectif maximum et équipée de quantum snipers, elle se transforme en unité de chasse aux officiers. Si elle reçoit à la place des quantum jammers, elle cherche n'importe quelle cible stratégiquement prioritaire et la détruit. Blindés ou infanterie, cela ne fait aucune différence.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.
Effectif : 3 à 6.
Équipement standard : Quantum rifle x 2.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Quantum jammer ou quantum sniper.
Spécialistes : Medic.
Officier : 0 à 3 héros.

Spécialistes

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Automedication ! ». Un medic qui reçoit un point de dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

Équipement

Quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « jammer ».

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de pénétration de l'arme.

Quantum sniper : Cette arme dispose de la capacité « Sniper ».

- Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;
- Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

SHARPSHOOTER : NOTICE D'EMPLOI (EXTRAIT)

Un sharpshooter est une variation de Cog G1753. Cog G1753 naît d'une cuve de clonage avec support vital après dix-sept mois de gestation. Il ne possède ni yeux ni système respiratoire, s'exprime par un organe de communication rudimentaire, son système vasculaire et ses jambes ne se développent pas au-delà d'un embryon inutilisable sinon pour recevoir les prothèses cybernétiques améliorées.

Il atteint sa taille adulte en trois mois de croissance accélérée sous assistance médicale :

- Hauteur 2,80 mètres (après implantation de ses jambes cybernétiques) ;
- Poids 253 kilos

Il peut alors recevoir l'équipement greffé qui fera de lui un sharpshooter. Cet équipement comprend les pièces suivantes :

- Jambes cybernétiques ;
- Renforcement osseux ;
- Système de communication ACGT numérique longue portée ;
- Système de vision multi-spectre V2 (amplification de lumière, extension du champ de vision vers les spectres infrarouge et ultraviolet, système de réception d'informations pour l'armement de tireur d'élite) ;
- Système pulmonaire de sécurité à triple redondance ;
- Système vasculaire de sécurité à triple redondance.

Coût d'une unité de sharpshooters

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 PA	425 PA	+ 65 PA

(1) 3 sharpshooters dont : 0 à 1 spécialiste
(2) 6 sharpshooters dont : 2 armes spéciales + 0 à 1 spécialiste

COUNTER-SNIPERS

– 237.
– 239.
– 240.
– 242.
– Communication typique entre trois counter-snipers.

Les counter-snipers constituent une notable amélioration du soldat de rang trois puisque les problèmes mentaux qui affligent les modèles précédents ont été corrigés chez eux. À cause d'un équipement cybernétique extrêmement intrusif, il a fallu modifier leur intellect de manière à les couper de toute émotion : ce sont des machines à tuer qui comptent le nombre de cibles qu'elles abattent.

Cela ne pose pas de problèmes à leurs maîtres, car la combinaison d'équipement et de talent qui caractérise les counter-snipers en fait de véritables virtuoses de l'assassinat.

TACTIQUE

Les counter-snipers sont, comme leur nom l'indique, une unité de lutte contre les tireurs d'élite : leur endurance leur permet d'encaisser facilement le tir des snipers ennemis pour les abattre à leur tour.

Une fois cette première menace éliminée, ils visent les unités d'infanterie les unes après les autres et éliminent tout ce qui en fait le prix : officiers, armes spéciales, spécialistes… Leur cadence de feu leur permet de nettoyer n'importe quelle unité en une seule salve.

Coût d'une unité de counter-snipers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	325 PA	+ 105 PA
(1) 3 counter-snipers		

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Cyberoptiques, quantum sniper, quantum wings
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Quantum sniper : Cette arme dispose de la capacité « Sniper » :

• Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;

• Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;

• Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;

• Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

LA FOLIE CYBERNÉTIQUE

Les premiers clones de rang 3, entièrement cybernétisés en dehors de leurs cerveaux et d'un embryon de système nerveux central, sombrèrent rapidement dans la folie. Leur esprit conservait des exigences que leur physiologie artificielle ne permettait plus de satisfaire : la nourriture, la reproduction, tout cela n'est plus accessible à ce type de soldat dont le corps n'est destiné qu'au combat.

Une première solution vint de l'instinct du chasseur, car les Cogs sont des prédateurs. Le psychisme des counter-snipers fut donc altéré pour qu'ils deviennent littéralement fous de la chasse. Cette passion remplaça tous leurs autres besoins. Vinrent ensuite les premières découvertes en matière de conditionnement, qui permirent de limiter les besoins émotionnels des soldats. Ceux-ci devinrent des machines à tuer, dont les counter-snipers représentent l'ultime aboutissement.

GUNFIGHTERS

« Maintenant, je comprends pourquoi l'état-major leur a donné ce surnom ! »

– L'honorable C.R. Wardin, ambassadeur de Muse, en observation sur le front cog-karman.

Comme tous les soldats de son type, un gunfighter est une machine avant d'être un Cog. Son corps artificiel intègre les derniers raffinements de la technologie militaire cog, ce qui lui permet d'encaisser des coups terrifiants sans ciller et de riposter par une tornade de laser qui ne laisse aucune chance à ses adversaires.

Les gunfighters mêlent la folie de la chasse des hunters à l'amour de la destruction des gunslingers. Il existe peu de spectacles plus impressionnants que celui d'une unité de gunfighters se ruant avec une folle ardeur contre l'ennemi et atteignant le paroxysme du bonheur en déclenchant les monstrueuses salves dont ils sont capables.

Coût d'une unité de gunfighters

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	275 PA	+ 90 PA
(1) 3 gunfighters		

TACTIQUE

La résistance des gunfighters leurs permet d'approcher leur cible de prédilection, l'infanterie, sans craindre les tirs ennemis, du moins ceux des armes légères. Les quantum wings assurent que cette phase d'approche ne dure pas trop longtemps. Une fois à courte portée, les gunfighters écrasent l'adversaire sous un mur de feu qui peut venir à bout de n'importe quel fantassin.

Les seuls armements que les gunslingers craignent sont les armes antichars : face à un laser gun ou un rocket launcher, mieux vaut adopter une progression plus prudente.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Cyberoptiques, quantum pistol x 2, quantum wings
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent pardessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

GUNMEN

- Ça c'est ma quantum MG. Y'en a beaucoup comme ça mais elle c'est la mienne. Ma quantum MG, c'est ma vraie copine.

– Gunman-prime-prototype s'adressant à la commission d'évaluation psychologique

Trois gunmen équipés chacun d'une quantum MG disposent d'assez de puissance de feu pour vaporiser n'importe quelle unité d'infanterie, quels que soient ses effectifs. En dehors d'un solide couvert, il n'y a pas grand-chose qui puisse s'opposer à leurs tirs.

L'esprit d'un gunman est spécifiquement conditionné pour qu'il soit obsédé par le spectacle des destructions que son arme est capable de causer. Sa quantum est une amie fidèle. Le gunman a avec elle une relation étroite dont le but est de mitrailler dans une éruption de violence qui rend ce couple infernal mortellement efficace !

TACTIQUE

Les gunmen forment les unités d'appuis des Cogs. Si, en termes de cadence de feu, ils ne valent pas une unité de gunslingers, ils ont en revanche plus de puissance à revendre. Une de leurs salves peut faire trébucher n'importe quelle unité d'infanterie, lorsqu'elle ne la détruit pas purement et simplement. Même les marcheurs de combat légers ne sont pas à l'abri.

La méthode est simple : frapper fort et éviter les armes antichars, les seules qui soient en mesure de menacer sérieusement les gunmen.

GUNMAN : NOTICE D'EMPLOI

Un gunman est une variation de Cog G1751. Il est soumis pendant deux ans à un conditionnement obsession-comptable-destruction intensif pour lui faire développer les automatismes émotionnels nécessaires à son état de soldat de rang 3.

NOTE IMPORTANTE : les résultats de ce conditionnement s'écartent des paramètres de réussite. L'état d'esprit obsession-comptable-destruction n'est pas atteint. Ce résultat est normal et souhaitable.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Cyberoptiques, quantum MG, quantum wings
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent pardessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Coût d'une unité de gunmen

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	325 PA	+ 110 PA
(1) 3 gunmen		

HUNTERS

– Attaque le blindé ennemi dans le secteur 36 !
– Ma proie est le blindé dans le secteur 36, confirmé ! Je me mets en chasse !

– Échange de communication entre
T-regulator G27 et un hunter sous ses ordres

Un hunter est moins un cog qu'une machine car en dehors de son système nerveux et de sa tête, tout le reste de son corps est mécanique. Cette mécanique est tout entière tournée vers le seul plaisir encore accessible aux membres de ces unités : donner la chasse. De la plus médiocre unité d'infanterie jusqu'aux blindés les plus rapides, tout est une proie pour eux. L'instinct de prédation a été artificiellement augmenté chez ces combattants. Les hunters n'effectuent pas de « missions » contre des « cibles » : ils chassent des proies. Il leur arrive d'ailleurs de rapporter des trophées lorsqu'ils abattent une cible particulièrement difficile : il n'est pas rare de voir un hunter arborer une tête de pilote momifiée ou un masque de grim golem therian, les seules proies que les hunters jugent dignes d'être mentionnées.

Coût d'une unité de hunters

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	275 PA	+ 145 PA
(1) 2 hunters		

TACTIQUE

La résistance des hunters les met à l'abri de tout sauf des armes antichars, et encore. Leur rocket launcher est efficace à toutes les portées, quoi qu'il atteigne le sommet de son efficience à moyenne distance. Les salves de ces armes suffisent à anéantir n'importe quel blindé d'un coup y compris, avec un peu de chance, les plus lourds. Contrairement à un blindé, l'infanterie peut en outre se mettre à couvert afin d'éviter la riposte. Contre d'autres unités de fantassins, le rocket launcher ne perd rien en efficacité, au contraire. Il est suffisamment puissant pour anéantir n'importe quelle unité en une ou deux salves.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 2.
Équipement standard : Rocket launcher.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : 0 à 3 héros.

LES MAÎTRES DE LA CHASSE

Kerys, AT-43. Les Cogs convoitent ce monde therian mais leur débarquement commence par une catastrophe : les navettes qui transportent leurs héros ont toutes, par un coup de malchance extraordinaire, été abattues avant d'atteindre le sol. Les blindés, sans officier pour les diriger, s'immobilisent. Ce n'est pas le cas des hunters. Les soldats se mettent immédiatement en quête d'une proie et se jettent à l'assaut des forces therianes. En quelques heures, le ménage est fait : le champ de bataille s'est transformé en un immense terrain de chasse, dans lequel les hunters s'en sont donnés à cœur joie !

SKIRMISHERS

– Saint, nous ne pouvons plus progresser. Nous sommes cloués au sol.

– Combien sont-ils ?

– Nous pensons qu'il y a trois soldats cogs, des skirmishers.

– Ils sont trop nombreux, nous ne les délogerons jamais.

– Mentor Sun et Saint Wookong,
juste avant la retraite de Germinal 2

Les skirmishers sont des soldats lourdement cybernétisés et spécialisés dans le tir de précision. Ce ne sont pas des snipers, quoiqu'ils en aient largement les capacités, car ils ne sélectionnent pas de cibles particulières mais cherchent plutôt à en abattre autant que possible.

Comme tous les soldats de leur classe, les skirmishers ont été conditionnés afin de développer une obsession qui les rend capables de supporter une quantité excessive de matériel cybernétique. Ces soldats sont obsédés par la richesse de leur tableau de chasse. Tuer et détruire ne les intéresse que pour le décompte des cibles qu'ils ont neutralisées. Plus il y en a, plus ils sont satisfaits, et leurs Originels aussi !

TACTIQUE

Les skirmishers ont avant toute chose besoin d'une bonne ligne de vue sur leur cible, afin de pouvoir effectuer les tirs à longue portée qui font leur spécialité. La position idéale leur offre un couvert contre les armes antichar, les seules à pouvoir sérieusement les menacer, et une ligne de vue sur l'ensemble du champ de bataille.

Une fois en position, ils constituent une menace mortelle pour l'infanterie, d'autant que leur résistance les rend difficile à déloger.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Cyberoptiques, quantum rifle x 2, quantum wings
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent pardessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Coût d'une unité de skirmishers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	300 PA	+ 100 PA
(1) 3 skirmishers		

TRACKERS

- C'est quoi cette odeur de brûlé ?
– Entendu dans une navette de débarquement karmane, juste avant qu'elle soit abattue par un tracker

La réussite inattendue obtenue avec les gunmen a inspiré une réussite non moins grande : celle des trackers.

Une unité de trackers constitue la plus puissante et la plus efficace des formations antichars en usage dans l'armée cog. Elle a rendu pratiquement inutile le développement des blindés.

Parcourant le champ de bataille littéralement à pas de géant, les trackers pourchassent tout ce qui pèse plus d'une demi-tonne. Ils s'abattent avec une égale avidité sur les véhicules, les marcheurs de combat et tout qui porte assez d'électronique pour constituer une cible valable pour leur jammer. Il faut que les blindés brûlent, fondent et fument, qu'ils soient réduits à l'état de carcasse. La vie des trackers n'a de sens qu'au travers de cette quête de destruction permanente.

TACTIQUE

Les trackers sont les meilleures unités de chasseurs de chars dont dispose l'armée cog. Ils se déplacent vite et ignorent les obstacles, ce qui leur permet de conquérir rapidement une position favorable pour détruire les blindés ennemis. Ils n'ont cependant qu'une fraction de l'endurance d'un véritable blindé : leur meilleure protection consiste à tirer les premiers, pour éliminer l'ennemi sans lui laisser le temps d'infliger de pertes.

Coût d'une unité de trackers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	375 PA	+ 120 PA
(1)3 trackers		

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Cyberoptiques, quantum jammer, quantum wings
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : 0 à 3 héros.

Équipement

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « jammer » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent pardessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

LES UNITÉS D'APPUI

Les unités d'appui sont constituées avec tout ou partie du contenu d'une *Attachment Box*.

Les unités d'appuis, habituées à combattre en petit nombre, sont considérées comme des unités de rang ★★★ au regard des règles de Moral (cf. *Règles du jeu*, p. 74) : elles effectuent de test de Moral en raison de leur effectif lorsqu'elles ne comptent plus qu'un combattant.

APPUI MOBILE

Une compagnie peut recruter une unité d'appui mobile chaque fois que son schéma d'armée lui propose de recruter une « unité d'infanterie ».

Dans la séquence d'activation, une unité d'appui mobile est représentée par la carte décrivant les caractéristiques de l'arme spéciale que ses membres utilisent.

Les Cogs emploient rarement des fortifications fixes. Leur art de la guerre délègue en effet ce rôle aux unités d'appui. Une fois leur position atteinte, ces dernières déploient l'un des meilleurs champs de protection disponibles pour l'infanterie. Une fois en place, ces unités deviennent impossibles à déloger. Il faut faire appel à l'artillerie pour les écraser.

WARMONGER JAMMER TEAM

Cette unité est issue des rangs des warmongers.

Informations

Rang : 1
Effectif : 3
Équipement standard : Aucun
Armes spéciales : Quantum jammer
Équipement optionnel : Aucun
Spécialistes : Aucun
Officier : Aucun

Équipement

Quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « jammer ».

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

WARMONGER QMG TEAM

Cette unité est issue des rangs des warmongers.

Informations

Rang : 1
Effectif : 3
Équipement standard : Aucun
Armes spéciales : Quantum MG
Équipement optionnel : Aucun
Spécialistes : Aucun
Officier : Aucun

G/S JAMMER TEAM

Cette unité est issue des rangs des gunslingers ou des sharpshooters.

Informations

Rang : 2
Effectif : 2
Équipement standard : Aucun
Équipement optionnel : Aucun
Armes spéciales : Quantum jammer
Spécialistes : Aucun
Officier : Aucun

Équipement

Quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « jammer ».

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

LES ARTILLEURS COGS ET LE COUVERT

Les artilleurs cogs sont soumis aux mêmes règles que l'infanterie concernant le couvert (voir p.37).

De plus, ils obtiennent gratuitement l'attitude de combat « à couvert ! » s'ils ne se sont pas déplacés ce tour.

SHARPSHOOTER SNIPER TEAM

Cette unité est issue des rangs des sharpshooters.

Informations

Rang : 2
Effectif : 2
Équipement standard : Aucun
Équipement optionnel : Aucun
Armes spéciales : Quantum sniper
Spécialistes : Aucun
Officier : Aucun

Équipement

Quantum sniper : Cette arme dispose de la capacité « Sniper ».

• Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;

• Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;

• Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;

• Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

Coût d'une Warmonger jammer team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 PA	+ 75 PA
(1) 3 warmongers dont : 3 jammers		

Coût d'une Warmonger QMG team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 PA	+ 65 P.A
(1) 3 warmongers dont : 3 quantum MG		

Coût d'une G/S jammer team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 PA	+ 85 PA
(1) 2 gunslingers ou 2 sharpshooters dont : 2 jammers		

Coût d'une sharpshooter sniper team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	125 PA	+ 70 PA
(1) 2 sharpshooters dont : 2 quantum snipers		

LES BLINDÉS

Les blindés cogs sont des marcheurs de combat sans pilote. Aisément sacrifiables, ces machines ne sont pas très endurantes et comptent avant tout sur leur blindage pour encaisser les tirs. Cependant, cette apparente fragilité est compensée par une vitesse de pointe impressionnante et une manœuvrabilité sans égale. En outre, l'armement d'un blindé cog est suffisamment puissant et varié pour s'occuper sans difficulté de n'importe quel adversaire. Restent les deux plus précieux avantages de ces machines : elles sont dotées de systèmes de réparation intégrés et, comme toutes les machines, la peur leur est inconnue.

LES CHÂSSIS

Les Cogs considèrent qu'il n'existe que deux types de blindés : les engins de reconnaissance et les engins de soutien. La catégorie « Assaut » est inutile de leur point de vue et peut être remplacée par les premiers ou les seconds sans inconvénient.

LES ARMES EMBARQUÉES

Les cogs ont acquis une maîtrise unique de la lumière. Le **light quantum cannon** est l'aboutissement de ce développement technologique. Il est au canon laser ce que la catapulte électromagnétique est à la fronde : deux systèmes basés sur le même principe mais séparés par un gouffre technologique qui rend difficile toute comparaison !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **heavy quantum cannon** n'est rien d'autre qu'un light quantum cannon infiniment plus puissant. Il possède une cadence de feu digne d'une mitrailleuse lourde sous amphétamines et la pénétration d'une arme spatiale sous stéroïdes.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **light quantum jammer** est le grand frère du jammer d'infanterie. Il génère des chaînes d'explosions électromagnétiques capables d'engloutir des unités entières dans un ouragan d'éclairs qui calcinent les composants électroniques, mettent le feu aux circuits électriques et transforment les blindés en carcasses métalliques fumantes.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **light quantum launcher** expédie deux ogives laser de bonne taille selon une trajectoire parabolique. Arrivées à une altitude prédéterminée afin d'optimiser les dommages, les batteries cogs surpuissantes contenues dans les obus déversent des torrents d'énergie qui alimentent un millier de mini lasers. Tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet subit des centaines d'impacts. Une extermination aussi rapide qu'assurée !

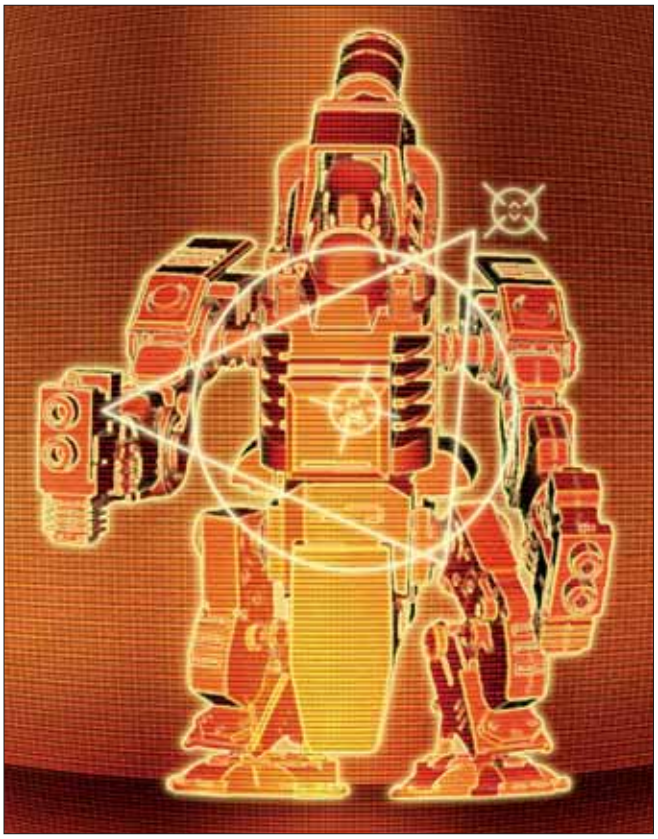
Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **heavy quantum mortar** utilise le même principe que le light quantum launcher, mais à une échelle qui garantit que rien ne peut réchapper à son feu dévastateur. Ce ne sont pas mille, mais vingt-cinq milles mini lasers qui se déclenchent simultanément. Ils sont capables de liquéfier le sol sous leurs impacts.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Une **light quantum MG** vaut deux MG de n'importe quelle armée. Ses traits lasers sont nombreux et précis, garantissant une ample moisson de soldats ennemis. Si la Mort devait changer sa vieille faux pour quelque chose de plus moderne, elle opterait certainement pour une light quantum MG !

Cette arme utilise les règles de tir direct.



DES MACHINES SANS PEUR

Les blindés cogs sont des machines et n'ont donc pas de valeur de Moral, car la peur leur est inconnue. Pour plus de précisions, voir la capacité « Nerfs d'acier » (cf. *Règles du jeu*, p. 75).

MARAUDER

« Nos marcheurs n'ont pas d'autre spécialité que la destruction. »

– A-volution G07 à l'honorable C.R. Wardin, Ambassadeur de Muse

Un Marauder est un marcheur de combat très léger spécialisé dans les frappes rapides et puissantes. Il compte sur sa vitesse de déplacement pour ne jamais laisser à l'ennemi l'occasion de lui tirer dessus et sur son blindage pour encaisser les tirs lorsque quelqu'un parvient, malgré tout, à l'atteindre.

Le véritable atout du Marauder est son armement digne d'un assault strider. Tant en termes de puissance de feu que de précision de tir, le Marauder est pratiquement sans égal. Son jammer rate rarement sa cible et sa quantum MG affiche des performances dignes d'un fusil de sniper.

TACTIQUE

Le Marauder est un marcheur léger très polyvalent. Sa structure fragile le contraint à éviter les affrontements directs et à préférer les tirs à distance, ce qui lui convient parfaitement : la précision de ses tirs est, comme pour toutes les machines de sa catégorie, absolue. Son jammer en fait un excellent blindé de harcèlement, qui affaiblit les plus puissantes machines jusqu'à les transformer en épaves. Sa quantum MG remplit le même rôle pour l'infanterie.

Le véritable potentiel de destruction du Marauder s'exprime en unités de deux ou mieux encore, de trois engins. Chaque salve peut se charger d'une unité sans difficulté, avec la certitude qu'apporte la précision mécanique des Marauders !

NAISSANCE DU BLINDÉ COG

Pour un Cog, la chair constitue le matériau de prédilection, la base à laquelle on peut ajouter du métal afin d'en augmenter les performances. Les cogs ont créé leurs premiers véhicules non-organiques pour l'exploration spatiale : la vie était en effet incapable d'affronter les conditions extrêmes du vide de l'espace.

Même dans ces conditions, les blindés ont tardivement fait leur apparition, lorsque les A-volution sont parvenus à mettre au point des intelligences artificielles de combat. Les ordinateurs nécessaires à ces I.A. étaient cependant si gros que les premiers marcheurs de combat cog furent des support striders.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

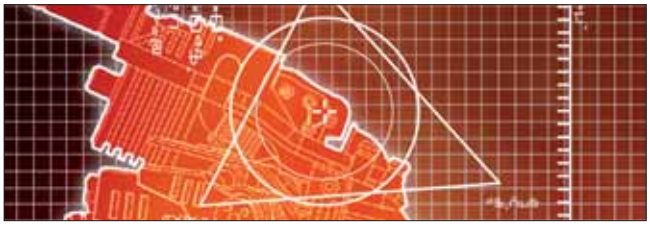
Rang : 1
Effectif : 1 à 3
Équipement standard : Autoréparation, light quantum jammer, light quantum MG
Officier : Aucun

Équipement

Autoréparation : Le blindé dispose de la capacité « Autoréparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut se réparer lui-même ou réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Light quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « Jammer » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.



Coût d'une unité de Marauders

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 PA	750 PA	+250 PA
(1) 1 Maraude (2) 3 Marauders			

PILLAGER

— Le radar détecte des blindés cogs à 7 kilomètres…

— Ignorez-les. Nous sommes trop loin et nous allons trop vite pour qu'ils aient la moindre chance de nous toucher.

– Un pilote de trike, avant d'être abattu.

Le Pillager est aux blindés ce que le sniper est aux fantassins : une menace insupportable pour l'ennemi et une assistance inattendue pour les troupes alliées. Les uns comme les autres sont bien en peine de deviner d'où viennent ses tirs.

Insaisissable, tirant depuis les profondeurs du champ de bataille, le Pillager ne s'expose jamais. Il profite de sa vitesse de déplacement pour fuir les engagements à courte distance. Ainsi, il peut utiliser tous les couverts à son avantage et employer sans danger toutes ses armes : l'infaillible quantum cannon et l'inévitable quantum launcher qui se rie des couverts.

LES RECORDS DU PILLAGER

Le Pillager est le blindé qui possède le plus de records de toute l'armée cog :

• Record de longévité. Le plus vieux modèle de blindé cog encore en service est un Pillager âgé de 1201 ans.

• Record de service actif. Le Pillager 4541989625144 a cumulé 541 301 heures de combat, soit plus de soixante ans de guerre.

• Record de destruction. Le Pillager 214663214 a détruit 137 blindés et 1 057 fantassins de tous types avant d'être lui-même détruit.

TACTIQUE

Un Pillager est un blindé léger qui travaille par petites touches. Il frappe de loin, sans prendre de risque, puis s'esquive pour ne pas avoir à encaisser de riposte.

Sa vitesse de déplacement lui permet de distancer n'importe quel autre engin. Même s'il venait à être touché par un coup du sort, il peut encore réparer les dommages.

Ses armes lui permettent d'exploiter au mieux le tir à longue portée : le light quantum cannon rate rarement sa cible, tandis que le quantum launcher expédie l'infanterie dans un monde meilleur avec une facilité déconcertante.

En unité d'un, deux ou trois marcheurs, la tactique du Pillager ne change pas. En revanche, les forces ennemies diminuent d'autant plus vite !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1
Effectif : 1 à 3
Équipement standard : Autoréparation, light quantum cannon, light quantum launcher
Officier : Aucun

Équipement

Autoréparation : Le blindé dispose de la capacité « Autoréparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut se réparer lui-même ou réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Coût d'une unité de Pillagers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 PA	750 PA	+250 PA
(1) 1 Pillager (2) 3 Pillagers			

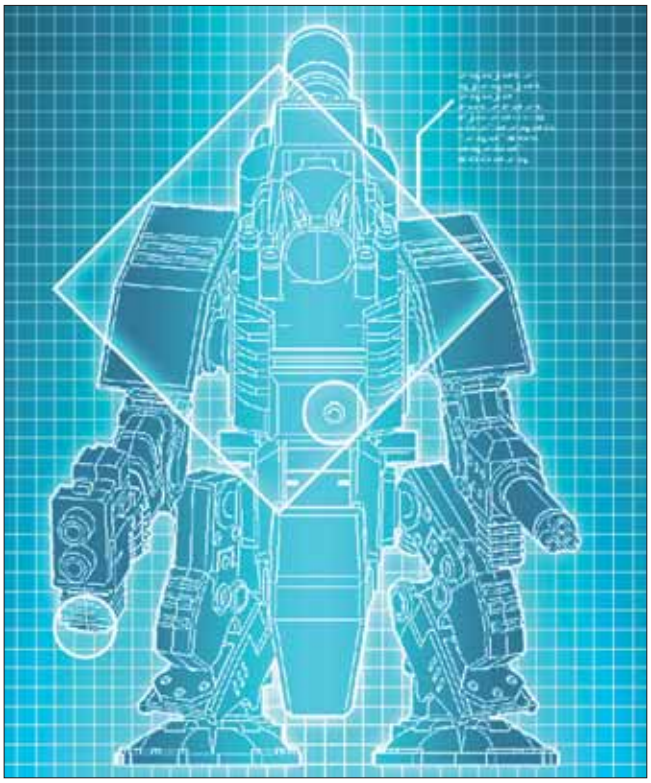
PROWLER

« Je sais enfin ce que ressent un animal pris dans la ligne de mire du chasseur. J'ai le sentiment de n'avoir aucune chance, d'être condamné. J'ai l'impression que mes efforts ne font que retarder une échéance inévitable… Intéressant… »

– Urash affrontant une unité de Prowlers

Le Prowler est le prédateur de l'infanterie même s'il n'est pas sans défense face un assault strider ou un support strider.

Son light quantum cannon peut menacer n'importe quel blindé et vaporise sans effort les combattants d'infanterie. Sa light quantum MG lui offre une impressionnante densité de feu, malheureusement peu efficace contre des blindés lourds. La portée et la puissance de ses tirs excèdent de loin celles des armes légères. Quant à distancer un Prowler à la course, il ne faut pas y penser !



TACTIQUE

Le Prowler excelle dans la chasse au fantassin. Une salve de Prowler suffit à décimer n'importe quel groupe de combattants, des plus fragiles réguliers aux plus solides scaphandres de combat. Une unité de deux ou trois Prowlers est capable de balayer une à deux unités à chaque salve. Ces unités constituent même une menace réelle pour les blindés de tous types : un blindé peut encaisser un ou deux tirs de light quantum cannon avant d'être détruit, mais que peut-il faire contre quatre ou six tirs qui touchent presque à coup sûr ?

Quant à l'infanterie, plus il y a de Prowlers, moins elle a de chances de survivre. Même les couverts ne sont d'aucun secours face à une telle densité de feu.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1
Effectif : 1 à 3
Équipement standard : Autoréparation, light quantum cannon, light quantum MG
Officier : Aucun

Équipement

Autoréparation : Le blindé dispose de la capacité « Autoréparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut se réparer lui-même ou réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Coût d'une unité de Prowlers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 PA	750 PA	+250 PA
(1) 1 Prowler (2) 3 Prowlers			

RAVAGER

« Un Ravager en action est un spectacle d'apocalypse. Il fait pleuvoir d'un côté une mort impitoyable sur l'infanterie et calcine les blindés de l'autre… L'efficacité de ces engins est particulièrement effrayante ! »

– Rapport de l'honorable C.R. Wardin, Ambassadeur de Muse

Le Ravager est l'archétype du blindé cog : manœuvrable et rapide, il dispose d'un armement capable de mettre à mal avec la même maestria les blindés et l'infanterie. Les blindages ne sont d'aucune utilité contre son light quantum jammer. Il n'y a aucun abri face à son light quantum launcher. Cette combinaison imparable fait du Ravager un cauchemar pour l'ennemi et un soutien précieux pour les armées cogs.

TACTIQUE

Le Ravager excelle dans l'élimination rapide et de masse. Sa vitesse de déplacement lui permet de toujours trouver la position optimale pour tirer le meilleur parti de ses deux armes, tout en gardant un couvert entre lui et l'ennemi. Le Ravager est le fléau des unités d'infanterie à fort effectif et légèrement protégées : son light quantum launcher y occasionne des dégâts terrifiants. Le ravager est tout aussi redoutable face aux blindés car son light quantum jammer ne fait aucune différence entre un recon strider et un support strider.

Un Ravager peut neutraliser un blindé et une unité d'infanterie en une ou deux salves. Deux ou trois Ravagers augmentent d'autant la vitesse à laquelle toute opposition est anéantie.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1
Effectif : 1 à 3
Équipement standard : Autoréparation, light quantum jammer, light quantum launcher.
Officier : Aucun

Équipement

• **Autoréparation :** Le blindé dispose de la capacité « Autoréparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut se réparer lui-même ou réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Light quantum jammer : Cette arme dispose de la capacité « Jammer » :

• Elle ne peut tirer que sur les blindés ;

• Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

RAVAGER CONTRE KING MAMMOTH

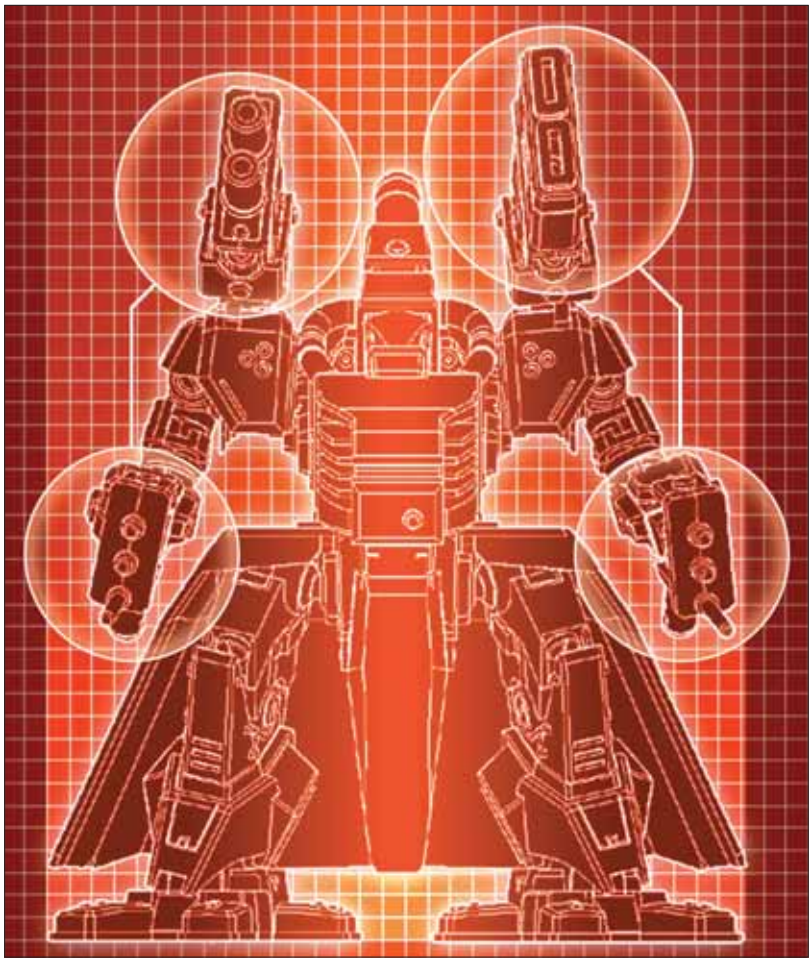
BT-98 938. Les Karmans frappent par surprise le monde principal des A-volution, Centre-A-volution 2. Profitant de l'absence des forces de défense, une colonne de blindés karmans comprenant plusieurs King Mammoths escortés par deux fortes unités d'infanterie fonce sur l'usine-forteresse centrale dans laquelle l'Originel A-volution a trouvé refuge.

En désespoir de cause, A-volution ordonne de lâcher une dizaine de prototypes de Ravager, dont l'intelligence artificielle n'est pas encore réglée. Les défenseurs constatent avec consternation que leurs blindés s'éparpillent en tous sens comme s'ils fuyaient l'affrontement à toute allure… jusqu'à ce que le pilonnage commence. Tirant depuis le fin fond du champ de bataille, les Ravagers abattent trois King Mammoths et toute l'infanterie karmane en encaissant seulement trois pertes !

Coût d'une unité de Ravagers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 PA	750 PA	+250 PA
(1) 1 Ravager (2) 3 Ravagers			

VANDAL



« Une offensive de support strider cog est un sacré spectacle. Sans doute le dernier que je verrais… »

– Un Karman anonyme

Le Vandal est le plus brillant produit de la technologie militaire cog. Extraordinairement robuste, doté d'armes de destruction massive, ce marcheur de combat ne laisse aucune chance à l'ennemi. Chaque fois qu'une de ses armes fait feu, une unité est détruite. Ce messager de la ruine est un exécuteur mécanique sans pitié, doté d'une puissance irrésistible et d'une résistance inébranlable. Marcheurs de combat, fantassins, scaphandres, tous sont égaux lorsqu'ils affrontent un Vandal. Il n'ont qu'une seule chose à faire : leur testament.

Coût d'une unité de Vandal

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	750 PA	+750 PA
(1) 1 Vandal		

TACTIQUE

Le Vandal est une machine autosuffisante, qui n'a besoin de personne. Il choisit ses cibles et les réduits en touts petits morceaux, les unes après les autres. Il contrôle les objectifs comme une unité d'infanterie et gare aux unités ennemies qui tenteraient de lui contester ce contrôle.

Le Vandal est une machine féroce qui laboure les champs de bataille et fait sa récolte dans le même temps : son commander peut ainsi faire une ample moisson de cadavres, de carcasses et de victoires.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3
Effectif : 1
Équipement standard : Autoréparation, détecteur de présence, Heavy quantum cannon, heavy quantum mortar
Officier : Aucun

Équipement

• **Autoréparation :** Le blindé dispose de la capacité « Autoréparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut se réparer lui-même ou réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

• **Détecteur de présence :** Ce blindé peut contrôler les objectifs.

Le futur

LE FUTUR

La civilisation cog, sans jamais achever son unification, est parvenue à un équilibre parfait qui, hélas, est aussi un facteur de stagnation. Les Cogs, maîtres de l'évolution, en sont conscients. C'est pourquoi chaque lignée a mis en chantier un vaste projet pour détruire cet équilibre et atteindre un nouveau degré de développement. Certains de ces projets visent à achever l'unification de l'espèce. D'autres doivent permettre à une lignée de se séparer des autres et d'entreprendre une existence indépendante.

Tous ces projets auront un retentissement sans précédent sur l'avenir des Cogs car, depuis AT–43, une chose qui avait été perdue a été retrouvée : l'espoir.

L'EXPANSION DES A–VOLUTION

A–volution a décidé que sa lignée allait créer des colonies dans des endroits aussi retirés et discrets que possible, de préférence à plusieurs galaxies de distance. La maîtrise technologique des A–volution leur permet en effet d'obtenir des résultats extraordinaires avec des ressources restreintes. Ils sont donc dans une situation idéale pour créer des colonies capables d'accéder rapidement à l'autosuffisance. Ces colonies développeront leurs propres innovations technologiques à un rythme accru. S'installer sur une planète inconnue apporte toujours son lot de problèmes inattendus. Ces difficultés imprévues sont autant d'occasions de développements originaux. En outre, même si la lignée principale devait succomber sous les assauts d'un quelconque adversaire, elle pourrait ressusciter à partir d'une de ses colonies.

Le projet de colonisation comprend trois étapes.

La première est terminée. Elle consistait à capturer un vaisseau karman afin d'en extraire la technologie furtive. Un accident spatial a livré aux A–volution un navire éclaireur de Libra en AT–31. En AT–43, la technologie furtive karmane est comprise et appliquée aux vaisseaux A–volution.

La deuxième phase est en cours d'achèvement : construire des navires de colonisation furtifs à l'insu de tous les observateurs, y compris les Karmans si indiscrets. Ces navires sont dotés d'un équipage réduit à sa plus simple expression : un clone parfait de A–volution lui-même. Tout le reste, ce nouveau A–volution devra le recréer à partir des ressources de sa future colonie. Le navire comprend de nombreux systèmes automatisés capables de remplacer les cadres et les ouvriers le temps que les infrastructures de la colonie soient capables d'en produire.

La troisième étape va bientôt commencer : le premier de ces navires n'est pas encore parti mais ce n'est qu'une question de semaines. Une fois qu'il aura atteint une planète isolée et propice à l'installation d'une colonie cog, la civilisation A–volution pourra naître. Qui sait à quel stade d'évolution elle sera parvenue dans quelques années ?

L'ÉMANCIPATION DES T–REGULATOR

T–Regulator caresse un projet qui risque de changer la face de la civilisation cog et d'offrir une indépendance sans précédent à sa lignée. Les Therians ont donné à T–Regulator l'idée de créer des navires de la taille de petites planètes. La taille de ces navires permet d'envisager leur autosuffisance ; ils serviront de bases mobiles aux expéditions de la lignée.

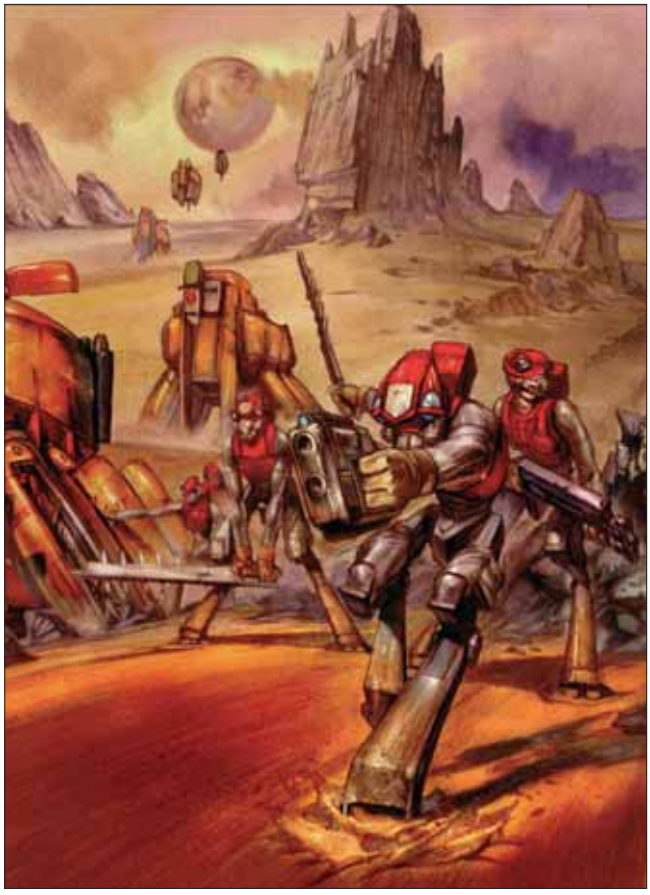
La lignée T–Regulator n'aura plus besoin de faire escale sur des planètes pour se réapprovisionner. Les karmans ont en effet appris aux T–Regulator qu'une planète est un objet à la trajectoire prévisible, impossible à dissimuler et difficile à défendre. Un vaisseau de l'ampleur d'une planète ne souffre pas de tous ces défauts et réduit à l'extrême les lignes de ravitaillement : la flotte des T–Regulator pourrait toujours être à quelques heures de sa base arrière. En outre, un monde artificiel peut embarquer des armes à sa mesure, capables de vaincre n'importe quel adversaire.

À terme, cela pourrait même permettre aux T–Regulator de prendre définitivement le contrôle de la civilisation cog. Rien ne saurait résister à une telle puissance ! Hélas, le développement de ces vaisseaux-planètes prendra encore de longues années. T–Regulator ronge son frein.

LA SUPRÉMATIE DES G–NOCRAT

L'avenir des G–nocrat est biologique, totalement biologique. Les machines sont des instruments fragiles, qui ne se réparent pas aisément et réclament trop de ressources. La vie offre des perspectives bien plus fascinantes : des navires organiques capables de se nourrir d'astéroïdes, de lumière stellaire et de vents cosmiques, des centrales qui accoucheront des êtres-machines qu'elles alimenteront ensuite en énergie ou encore des animaux de transport capables de s'arracher à la gravité d'une planète et de survivre dans le vide spatial…

Les G–nocrat remplacent petit à petit toutes leurs machines par des êtres vivants. Il ne reste plus que quelques blindés et les navires spatiaux pour qui les solutions de remplacement n'ont pas encore été entièrement adoptées. Même si les pièces mécaniques ont disparu pour une large part, remplacées par des organismes vivants, le blindage continue de poser



des difficultés. Plus pour très longtemps : l'achèvement des navires entièrement organiques est proche. Les premiers vaisseaux-polypes vivants sont sur le point de prendre leur envol. La machine de production G–nocrat produira alors de la vie à pleine cadence, plus qu'aucune autre lignée n'en sera jamais capable, et prendra un ascendant définitif sur tous les Cogs !

LA NÉGOCIATION DE C-NAPS

C-naps est engagé dans la plus dangereuse négociation qu'il ait jamais menée. La lignée a pris contact avec un virus intelligent capable de prendre le contrôle de ses hôtes. Ce virus a déjà commencé à se propager au sein de l'humanité : les U.N.A. et plus particulièrement ONI, une méga corporation interstellaire.

Pour peu que C-naps lui-même parvienne à transférer sa conscience dans un corps viral, il pourrait prendre le contrôle de toute la civilisation cog sans que nul ne s'en aperçoive. Peut-être sera-t-il possible de développer ensuite un virus artificiel capable d'infecter les Therians en utilisant les talents conjoints des G–nocrat et des A–volution, unis sous la domination de C-naps !

C'est une entreprise dangereuse car si le virus en question parvient à infecter les Cogs qui l'analysent, il ne faudra pas longtemps pour qu'il se répande et prenne le contrôle de la lignée. C-naps est cependant prêt à courir ce risque au vu des perspectives qui s'ouvrent devant lui !

LES TROUPES

Armes de tir				
QUANTUM PISTOL	3	3/1	-	4/1
Arme spéciales				
QUANTUM JAMMER (JAMMER)	6	2/1	-	3+/1
QUANTUM MG	5	4/1	-	7/1
Arme de mêlée				
QUANTUM BLADE	4	2/1	-	6/1

Armes de tir				
QUANTUM RIFLE (1)	7	2/1	-	5/1
QUANTUM RIFLE (2)	7	2/1	-	5/1
Armes spéciales				
QUANTUM JAMMER (JAMMER)	7	2/1	-	3+/1
QUANTUM SNIPER (SNIPER)	11	2/1	-	8/1

Armes de tir				
QUANTUM PISTOL (1)	4	3/1	-	4/1
QUANTUM PISTOL (2)	4	3/1	-	4/1
Armes spéciales				
QUANTUM JAMMER (JAMMER)	7	2/1	-	3+/1

Arme de mêlée				
QUANTUM BLADE (1)	4	2/1	-	6/1
QUANTUM BLADE (2)	4	2/1	-	6/1

Armes de tir				
QUANTUM SNIPER (SNIPER)	12	2/1	-	8/1

Armes de tir				
QUANTUM PISTOL (1)	5	3/1	-	4/1
QUANTUM PISTOL (2)	5	3/1	-	4/1

Armes de tir				
QUANTUM MG	7	4/1	-	7/1

Armes de tir				
QUANTUM RIFLE (1)	8	2/1	-	5/1
QUANTUM RIFLE (2)	8	2/1	-	5/1

Armes de tir				
ROCKET LAUNCHER	5	3/1	-	11/2

POINTS DE STRUCTURE	2	1

Armes de tir					PS
LIGHT QUANTUM JAMMER (jammer)	7	2/1	-	3+/1	1
LIGHT QUANTUM LAUNCHER (tir indirect)	5	2/1	3	5/1	1

POINTS DE STRUCTURE	2	1

Armes de tir					PS
LIGHT QUANTUM CANNON	9	2/2	-	14/1	1
LIGHT QUANTUM MG	6	4/1	-	7/1	1

Armes de tir				
QUANTUM JAMMER (JAMMER)	8	2/1	-	3+/1

POINTS DE STRUCTURE	2	1

Armes de tir					PS
LIGHT QUANTUM CANNON	9	2/2	-	14/1	1
LIGHT QUANTUM LAUNCHER (tir indirect)	5	2/1	3	5/1	1

POINTS DE STRUCTURE	2	1

Armes de tir					PS
LIGHT QUANTUM JAMMER (jammer)	7	2/1	-	3+/1	1
LIGHT QUANTUM MG	6	4/1	-	7/1	1

POINTS DE STRUCTURE	4	3

Armes de tir					PS
HEAVY QUANTUM CANNON	10	4/2	-	16/1	3
HEAVY QUANTUM MORTAR (tir indirect)	6	2/1	10	6/1	3

Feuille de compagnie

compagnie		p.a.	
armée		p.a./assaut	
faction		p.a./renfort	

Section

	RANG	TAI					Armes					GRADE			Équipement et spécialistes
Unité 1 :															
Unité 2 :															
Unité 3 :															
Unité 4 :															
Unité 5 :															

Section

	RANG	TAI					Armes					GRADE			Équipement et spécialistes
Unité 1 :															
Unité 2 :															
Unité 3 :															
Unité 4 :															
Unité 5 :															